昭和63年9月2日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻17号通巻54号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250 YEN

ファミコン必勝本



スーパーマリオブラザーズ3

最新生情報!!



イース



コナミック・スポーツ・イン・ソウル

ドラゴンボール・大魔王復活

三国志・中原の覇者

全武将データ集

特集★1988年上半期ソフト・スクランブル・スペシャル

'88 FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE SPECIAL!

全104本+PCエンジン・ソフトのすべてを徹底紹介!お買い得ゲームはこれだっ!



★最新ソフト徹底紹介!!

大戦略／亀の恩返し／スーパーダイナミックバドミントン／コブラコマンド／燃えろ!!プロ野球'88決定版／三国志

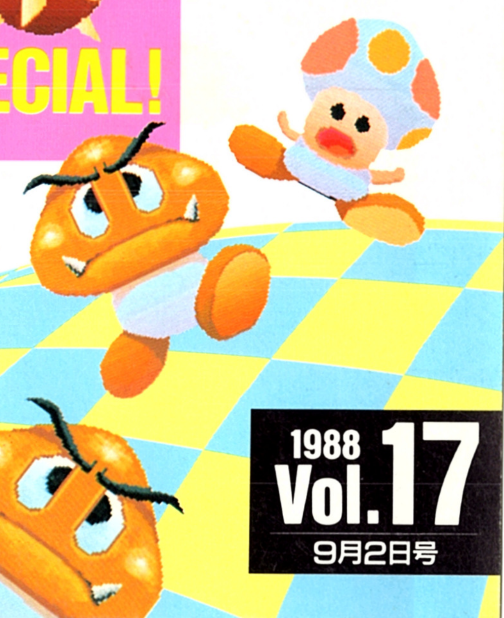
★アドベンチャーゲームQ&A

太陽の神殿／めぞん一刻

★好評連載中!!

PCエンジンクラブ／小説ウィザードリィ・ウィズ友の会

シミュレーションゲーム入門講座



1988 Vol.17

9月2日号



ふたりで燃える、サッカーバトル。
キックアンドラン
9月上旬発売
予定価格3200円
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
コイツにだけは、
宮本 治くん
東京都大田区に住む小学5年生。『好きな授業は、体育。好きなアイドルは、光GENJI。』という、とびきりの元気ボーイ。
キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！ TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒100 千代田区内幸町2-2-3 日比谷国際ビル10F タイトーファミコン事務局
ドで熱くなる。
ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。© TAITO CORP. 1988

ファミコン必勝本 Vol.17 9月2日号 もくじ

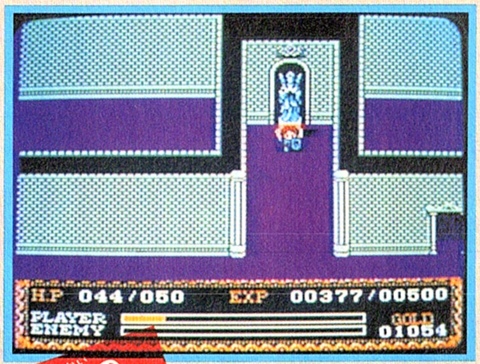


ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

異常気象、冷夏、と騒がれ続けた今年の夏。せっかくの夏休みだというのにプールに行く気もしないなんていうのはねえ。やっぱり夏はカァーッと暑く、ね。



今回の注目ソフト

7位・8位の常連から1歩抜け出て2位に浮上。発売間近の「イース」です。

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.16のアンケート・ハガキより──

ポイントを見てもわかるように、各ゲームの人気度は僅少の差。そのせいか、前回より多少なりともポイントをアップさせたゲームが順位を上げているようです。これから、また発売されるソフトが少ない時期に入ってくるので、ますますこの傾向は強まるでしょう。皆さんの1票がそのまま順位の変動に影響しそうです。ハガキヨロシク！

おまたせっ!ついに第1位のスーパーマリオ3!イースもがんばる。

トップの座にはスーパーマリオ3が輝やいた。ようやく、という気がしないでもないがこの秋一番の期待作。苦しいときのマリオだのみ、新ユーザー獲得の救世主となるか？注目したいところ。イース、ウィザードリィⅡとRPGの大作が2位、3位をおさえた。シミュレーション・ゲームは歴史ものに人気が集中する傾向があるようで、現代戦はいまいち伸びず。層の薄さも気になるところ。年末年始の各社のラインナップもそろそろ出揃いはじめて、目の離せないヒットチャートですね。さて次号はどうなるか!?



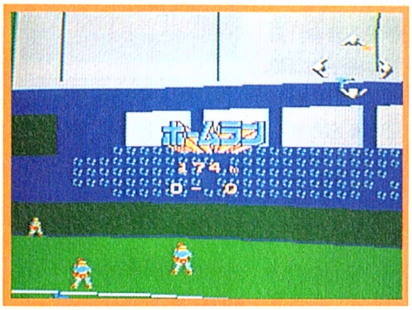
順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	140
2	8	イース	ビクター音楽産業	110
3	4	ウィザードリィⅡ	アスキー	105
4	1	三国志 中原の覇者	ナムコ	91
5	7	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ	75
6	9	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	74
7	11	スーパーリアルベースボール	バップ	71
8	10	ベストプレープロ野球	アスキー	62
9	5	究極ハリキリスタジアム	タイトー	56
10	18	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	55

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	3	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
12	14	レインボーアイランド	タイトー
13	6	めぞん一刻	ボーステック
14	15	ヒットラーの復活	カプコン
15	—	ファミコンウォーズ	任天堂
16	13	不如帰	アイレム
17	12	じゃりン子チエ	コナミ
18	17	飛龍の拳Ⅱ・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン
19	19	大戦略	ボーステック
19	—	コナミックスポーツインソウル	コナミ
21	20	ファイナルラップ	ナムコ
22	—	アキラ	タイトー
23	—	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト
24	—	太陽の神殿	東京書籍
25	—	ウィザードリィ	アスキー
26	—	三国志	光栄
27	—	忍者龍剣伝	テクモ
27	21	Might and Magic	学研
29	—	キャプテン翼	テクモ
30	22	源平討魔伝	ナムコ

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

『スーパーリアル～』が1位です。これで『究極ハリキリ～』『ベストプレー～』につづいて、野球ゲームはすべて発売直後にトップになったことになります。そして『三国志～』以下の初登場組の順位はご覧の通り。思考型ゲーム優位の近ごろには珍しく、『熱血高校～』が3位になったのは健闘といえるでしょう。『めぞん一刻』『カイの冒険』をおさえたのは立派でした。シーズンスポーツのアイスホッケーを夏に出した『コナミック～』。ちょっともったいないスタートでは？　（ヒラ坊）



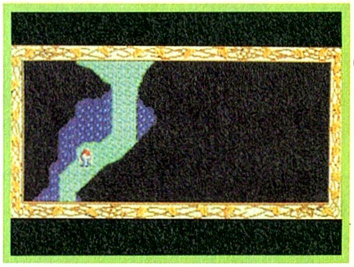
人気の浮き沈みが激しかったスーパーリアルも、ここで一発1位になって、ホッと一安心。もし〝順番通り〟だとすれば、次は「燃えろプロ野球88」か？

順位	前回	タイトル	メーカー
1	ー	スーパーリアルベースボール	バップ
2	ー	三国志 中原の覇者	ナムコ
3	ー	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
4	ー	めぞん一刻	ボーステック
5	ー	カイの冒険	ナムコ
6	ー	レインボーアイランド	タイトー
7	ー	飛龍の拳II	カルチャーブレーン
8	ー	キャプテン翼	テクモ
9	ー	コナミックアイスホッケー	コナミ
10	2	じゃりン子チエ	コナミ

●パソコンゲーム TOP 10

前号で予告しておいた通り、MSX2版の発売でますます波に乗る『Y's II』が他を大きく引き離しての2週連続1位。最近ようやくコナミ以外のMSX2ソフトが遊べるデキになってきましたが、中でも『Y's』『Y's II』はピカイチ、比べモノにならない完成度ですね。続く2位から10位は、何と前回チャートに入っていたソフトはひとつもなし。初登場も数多く、パソコンゲームの売れ筋がいかに移り変わりやすいかを物語っています。注目株はモンスターを主人公に据えた異色RPG『ラストハルマゲドン』。受けるか否か？（ベニー松山）

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	1	Y's II	日本ファルコム/PC-8800/9800、X1turbo他
2	ー	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄/PC-8800・9800、X1、FM、MSX
3	ー	DISK STATION	コンパイル/MSX2
4	ー	ソリテア ロイヤル	ゲームアーツ/PC-8800・9800、X1、FM、MSX
5	ー	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ/PC-9800シリーズ
6	ー	A列車で行こう2	アートディンク/PC-9800シリーズ
7	ー	めぞん一刻 完結編	マイクロキャビン/PC-8800・9800、FM、X1
8	ー	第4のユニット2	データウエスト/PC-8800・9800シリーズ他
9	ー	シャドウハンター	チャンピオンソフト/PC-9800シリーズ他
10	ー	維新の嵐	光栄/PC-9800シリーズ



MSX2ユーザーが待ちに待った「Y's II」。他の追随を許さず

●アーケードゲーム TOP 5

『ワースタ』また1位。『リングの王者』をはじめとするスポーツゲームがランクインしたためスポーツ一色の夏のゲーセンのもようですね。さて、これから…の話ですけど『パワードリフト』に注目したい。セガの体感ゲーム久々の会心作といったところ。『アウトラン』に『エンデューローレーサー』に豊島園ハイドロポリスを合体させた、刺激的なゲームです。ところで2位の『獣王記』。バランスを調整し直したセガお得意のバージョン2が出ないもんでしょうか？　（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	2	獣王記	セガ
3	ー	リングの王者	コナミ
4	ー	ゴールドメダリスト	SNK
5	ー	バーディ・トライ	データイースト

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	ー	ギャラクシーフォース	セガ
4	3	ホットロッド	セガ
5	4	アウトラン	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

49ページからの「ソフトスクランブル・スペシャル」とダブルのレビューとなったソフトもあるけど、それぞれに、技と心をこめてレビューしてあるので、ぜひ御一読を!!

8月19日～9月2日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
8/19	コナミックテニス	コナミ
19	不如帰	アイレム
23	スーパーピンボール	ココナッツジャパン
26	イース	ビクター音楽産業
26	スーパーダイナミックスバドミントン	バップ
26	亀の恩返し	ハドソン
9/2	ファミコン名人戦	SNK
2	魔塔の崩壊	ポニーキャニオン



■ジャレコ　■ディスク（両面）
■発売中
■￥3200

ビッグチャレンジ柔道選手権

ディスク用スポーツゲーム、ビックチャレンジシリーズ第1弾。1Pモードではトーナメント形式、2Pモードでは対戦形式となる。

●FC初の柔道モノってことで、少しは期待してたんだけど…、特にココがって魅力がないんだよね。まぁ、格闘タイプのアクションゲームが好きな人なら、そこそこ楽しめます。日本選手権、世界選手権のトーナメントモードもあるけど、やっぱり相手のあるVSモードが面白いね、このゲームは。　（ハルク）

●主人公は柔道で世界制覇を夢見る若者。日々練習を積んでいき、まずは日本選手権制覇、そして世界選手権のひのき舞台にたつというスポ根モノ。ストーリーは一応あるんだけど、プレイした感じは、ただの対戦柔道。VSのほうがおもしろかったりして。技の数は多いけど、すっごくかかりにくい。　（S-MAN）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



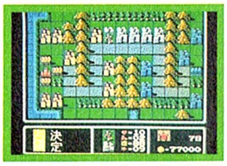
■任天堂　■カセット（1M＋512Kb）
■発売中
■￥5500

ファミコンウォーズ

レッドスターとブルームーン両軍にわかれて、15のマップで行う戦争シミュレーションゲーム。アニメシーンがふんだんにある。

●これほど良い出来だとはぜーんぜん思ってなかった。おコドモ用に作られちゃたまんねーな、なんて思ってたけど、ルールが簡潔で、ものすごくとっつきやすいSLGになってるんだもんね。ま、この作品はいいとして、この次に出るSLGはどうなるんだろう。そっちの方が気がかりだなあ。　（TYRELL辻）

●基本システムは大戦略とほぼ同じなので、システムソフトやボーステックの人は、ホゾを噛んでることだろう。でもね、マネしたとか、そーゆーことじゃなくて、任天堂だからここまでファミコンらしく、わかりやすくできたんだと思う。評価に値する。このゲームは、初めての万人向けSLGである。　（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♥♡



■データイースト　■カセット（1M＋1M）
■発売中
■￥5800

サッカーリーグ・ウィナーズカップ

1Pモードでは8ヵ国間のリーグ戦、2Pモードでは対戦形式になる。フォーメーションが6種類用意されている。

●6種類のフォーメーション、3DのPK戦とリアリティーを追求した設定に2等身のコミカルなキャラとアクションの組み合わせがユニーク。特にゲームの明るい雰囲気には好感が持てる。それにしても、FCの多人数(チーム制）スポーツゲームのスピード感ってもう少し改善できないのかな。　（ハルク）

●サッカーゲームの世界にビジュアル革命をもたらした、痛恨の1本（注：少しオーバーだけど、別にイヤミじゃない)。デフォルメされたキャラでも、動きや迫力はかなりイイ線いってると思う。アトラクションが豊富なのも、単調になりがちなサッカーの試合を引き締めてくれている。　（S-MAN）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■コナミ　■カセット（2M）
■発売中
■￥5500

マッド・シティ

横スクロールのアクション、3Dのシューティングにカーレース、3つのゲームが楽しめるコナミゲームの集大成エンターテイメント。

●僕は好きです。なによりも難かしすぎないのがいい。このソフトは、結果的にはアメリカで今ウケているゲーム（ダブルドラゴンやオペレーションウルフ）を寄せ集めただけのゲームですが、グラフィック、BGMを含めて、全体的な完成度はかなりのものです。日本よりアメリカ(NES)で人気でそう。　（田尻智）

●コナミ得意のアメコミ風グラフィックがいい雰囲気をだしている。アクション・ステージは操作性にややもどかしいところがあるが光線銃（持ってる？）も使用可のシューティング・ステージは快感。でも一番楽しかったのは魂斗羅にもついてたサウンド・セレクトでした。　（丼）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



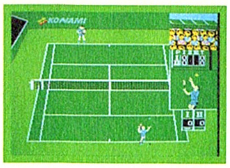
■コナミ　■ディスク（両面）
■発売中
■￥3300

コナミックテニス

試合に勝つことによってマイキャラが成長していく。他のディスクのキャラと試合できるエキサイティングモードが付いている。

●自分だけのキャラを育て、他のディスクのキャラとゲームする。エキサイティングモードがウリです。アクションのキレとキャラに魅力がもう少しあれば良かったのですが……。ただし、操作性が悪いというわけではありません。ファミテニに慣れたプレーヤーには違和感があると思いますけどね。　（ハルク）

●球の速度と、選手の移動速度と、コートの広さのかね合いがしっかりしてるのでやってて安心だ。でも、敵の裏をかくとか、スキを狙うとか、情け容赦なくスマッシュ打つとか攻撃の欲求があんまし満たされないので欲求不満…。真剣勝負というより、お人好しの2人がコートでじゃれあってる感じ。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



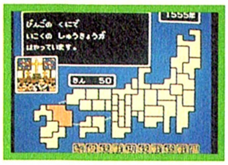
■アイレム　■カセット（2M）
■発売中
■￥6500

不如帰

戦国シミュレーションゲーム。40ヶ国の小国統一がゲームの目的。コマンド指令の順序を簡略化した、フェイズ方式を採用している。

●グラフィックの使い方がとってもうまいんだけど、イマイチのれないのはなぜだろうか。それは多分、三国志と同じく、「広がり」がないせいだと思う。1つのマップを延々見続ければ、やっぱしアキちゃうもんね。見えないところで何かをやってる、そういった事も楽しみのひとつなのさっ。　（TYRELL辻）

●信長をやりこんだ私に取って、フェイズ方式はうっとーしー以外の何物でもない。戦闘も、いまいち「やるぞーっ！」って気分にならんし。官位の設定は、なかなかおもしろいな、うん。ま、SLGとしては初心者向けで可もなし不可もなしって感じが強い。なんか、ポイントが見えてこないんだよね。（北枕獲）



難易度	★★★½☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■ハドソン　■カセット
■8月23日発売　（1M＋1M）
■￥5500

亀の恩返し

浦島太郎の子孫ケン・ウラシマが主人公。機獣帝国に捕われた7人の乙姫を救い出すアクション＆シューティングゲーム。

●完成度の低い、いくつかの違ったタイプのゲームをよせ集めて、一本のゲームに仕立てあげたモノっていうのが今まで非常に多かったのだけれど、この「亀恩」は、シューティングシーンもアクションシーンもそれぞれがナカナカいい味出して、ウマいぐあいにまとまっております。エライ。　（U・山田）

●最近のファミコンソフトの傾向を、よく表しているゲームです。キャラクターアクションとシューティングゲームが合体して、パワーアップは、お金を貯めてアイテムを買うというモノです。オニのようにおもしろいソフトとはいえませんが、安心して遊べる中堅ソフトではないでしょうか。　（田尻智）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ビクター音楽産業　■カセット（2M）
■8月26日発売
■￥6200

イース

パソコンの人気ソフトの移植版。6冊の本を集め、イースの謎を解く、ストーリー性を重視したARPG。戦闘は「ハイドライド」方式。

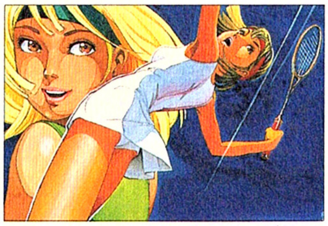
●一応移植ということになっていますが、別ものと考えたほうがいいでしょう。移植、と言うとオリジナルとの比較は避けられないところですからね。製作者のかたはさぞかしジレンマをお感じになったがと思いますが、仕方ないでしょう。欲ばるあなたがいけないのです。まあ、ゴクローさまでした。（CB成沢）

●戦闘や経験値アップよりも、会話や出合いを楽しむRPG、というのがパソコン版の印象でした。ファミコン版も基本的には同じですが、限られた容量の中で、かなりの取捨選択があったようです。ストーリー、キャラクターともに、入り込みやすいゲームなので、RPGファンにはオススメです。（マッキー）



難易度	★★★★☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



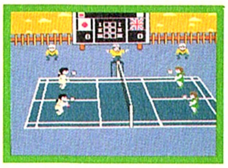
■バップ　■カセット
■8月26日発売　（256K＋128K）
■￥4900

スーパーダイナミックスバドミントン

スピード感あふれるバドミントンゲーム。1Pシングル(対COM)2Pダブルス(対COM)2Pシングル(VS)の3つのモードが選べる。

●シンプルなスポーツほど熱くなれる……。こんなフレーズがピタッッと当てはまるんだよね、バドミントンは。最近流行してるビーチバレーなんかと共通のノリだよな。狭いコートの限られたスペースのなかで、緩急自在・多彩な打ち分け・スマッシュと何でもアリ。シャトルの動きもリアルだぜ！　（S-MAN）

●事務所では、ファミテニ以来の対戦ブーム！任天堂のバレーのスタッフが作っただけあって、本物のバドミントンに忠実。Ⓑでジャンプ・Ⓐで打つシンプルな操作。やりこめば、スマッシュ・ドロップ・ヘアピンを思いのままにできる。ひさびさの本格派スポーツソフト。この秋は、コレだ!!　（ベクトル山田）



難易度	★☆☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

●インフォメーション●
INFORMATION

夏休みをボーッと過ごしている人に、今回はウレシイお知らせがいっぱい。本やレコード、ビデオからイベントまで、夏休みを満喫させてくれるアイテムが総登場。お見逃しなく!!

BOOK ほん

必勝本推薦『ノーライフキング』

夏休みには、なぜかいつも課題図書っていうのがあって、文部省推薦マークつきの本を読んで感想文を書いたり、書かされたりするんだよね。ここで紹介する『ノーライフキング』は、必勝本推薦マークつきの、夏休みの間にぜひ読んでほしい1冊だ。キミ達と同世代のファミコンキッズを主人公とするこの小説は、キミ達の生活や日常そのものを描いてくれているはずだ。

「ノーライフキング」は、リプレイ不可能の現代社会だ!!

「ライフキング」ってゲームソフトを知ってるかい？　コンピュータ・マニアの少年を主人公にしたアクションRPGで、舞台となるのは現代の日本の大都会。敵キャラは普通の大人のふりをした、悪の帝王マジックブラックの手先だ。しかし、このゲームの画期的な点は、ストーリーじゃない。なんとこのソフトには5つの種類があって、その外見はまったく同じで見分けがつかない。自分が買ったソフトが1～5のバージョンのうちどれなのかは、ゲームが終わるまでわからないんだ。



▲いとうせいこう1962年生まれ。ビッグコミック・スピリッツ読んでる人には「盗魂」でページの審査員としておなじみだよね。コメディアン、ミュージシャンその他いろいろの才人だ。

もっとも恐しいのは「ライフキング」の〝5〟だ。普通のライフキングはバックアップ機能で、何度ゲーム・オーバーになっても、死んだ時のレベルからリプレイできるけど、たまたま〝5〟に当たってしまうと、一度死んだら最後、二度と生き返らない。

それだけじゃない。〝5〟プレイ中に本当に死んじゃった子供がいるんだって。どうやらこの「ライフキング〝5〟」は、実際にプレイヤーを殺す〝死のソフト〟その名も「ノーライフキング」らしいんだ!

さあ、ゲームを解けないと本当に、本当に命をなくしちゃうゲーム「ノーライフキング」。やらずに逃げるか、命をかけて挑戦するか、どうする!?

と、いうのは8月10日に発売された小説『ノーライフキング』のお話。なあんだ架空のゲームか、なんてガッカリするなよ。半年後にはどんなものが出てるか予想もつかないのがこの業界なんだからさ。

作者のいとうせいこう氏にとっては初めての小説なんだけど、ある日突然トランス状態になっていっきに書きあげてしまったというだけあって、ちょっと神がかり的なくらいに、ファミコン少年たちの姿を、気高く美しく、カッコ良く描いているぞ。完全に大人向きの本だけど、ガンバって読んでみようよ、夏休みだしね。



▶『ノーライフキング』新潮社刊
¥1000（発売中）

小説『ノーライフキング』の主役は、小学4年生のまこと君とその友だち。死のゲーム「ノーライフキング」の噂が盛り上がるうちに、まこと君たちの身のまわりで、「ライフキング」の中で起こることが次々と現実化してゆく。

もちろん単なる子供の勝手な思いこみと、根拠のないデマなのかもしれない。でもどっちだってかまわないじゃない。高橋名人逮捕事件を思い出してごらん。一瞬のうちに日本全国に広まった噂は、もう単なる噂じゃなくて、もう一つの事実なんだから。

そして、まこと君たちには、この世の中全体が「ノーライフキング」というゲームだったことがわかってくるのだ!

その時、まこと君たちにと、このファミコンは、もはやオモチャではなく、自分自身が生きるための闘いの道具、いや、自分の生きる証になる。

この話を「SFだ」なんて言葉で片づけるな。あの14歳の少年が両親を殺して死のうとしたのは、一部の大人たちが言うように、ファミコンをやり過ぎたからじゃなくて、ファミコンを、生る証を奪われたからだ。

ALBUM アルバム

ファミコンミュージックレコード発売のお知らせ!!

ナムコファンに贈る「ナムコットゲームア・ラ・モード」

ナムコとビクターが自信をもってお贈りするアルバム「ナムコットゲームア・ラ・モード」Vol. 2。

内容はナムコット・シリーズの中でも人気の高い「ファミリー特集」。「ファミリースタジアム」「ファミリージョッキー」「ファミリーサーキット」「ファミリーボクシング」「ファミリーテニス」「ナムコクラシック」の6種類。「アレンジ音」もあるから、ファン必聴だね。ビクター音楽産業から8/21発売!!



キングCGMシリーズの最新作「テレネット・コレクション」

日本テレコムの4大ヒット作品「ファイナルゾーン」、「夢幻戦士ヴァリス」「女神転生」「神羅万象」の全曲挿入曲を収録したレコードが、キングCGMシリーズから8月21日に発売される。収録曲数は全部で47曲。しかも全曲サウンド・ボードIIにのせて収録した、グレードアップ・バージョンだ。さらにCDにはその他に5曲が追加収録されているよ。CD3000円、LP2500円、CT2500円。

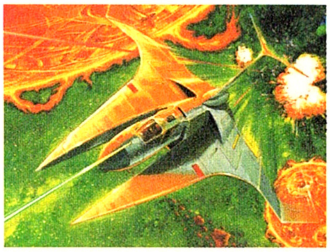


PRESENT プレゼント

Gジグソーパズル

Vol.14で紹介した「コナミジグソーパズルラインナップ」を読者10名にプレゼントします。今回プレゼントするのはゲームの感動そのままの「コナミキャラクターシリーズ」。（各500ピース《38cm×53cm》）

「グラディウス」「グラディウス2」「沙羅曼陀」「夢大陸アドベンチャー」の4種類の中から御希望のパズルを一つ選んで「ファミコン必勝本ジグソーパズルプレゼント係」まで。締切は9月2日です。



PRESENT プレゼント

ゾイド2下じき！

12月上旬に東芝EMIより発売予定の「ゾイド2」。今度はどんな内容になるのか誰よりも先に知りたいアナタ。そんなあなたにとっておきのプレゼントです。「ゾイド2下じき」。この下じきには「ゾイド2」に関する最新情報がぎっしり。画面写真も載っているから、どんなゲームなのかはまさに一目瞭然！この「ゾイド2下じき」を読者20名にプレゼントします。欲しい人は必本「ゾイド2係」まで。9/2消印有効。



VIDEO ビデオ

新ゲームVM登場！

ゲーム専門のビデオマガジンに新旋風！ 元祖である、「GTV」（ソニービデオインターナショナル・毎月21日発売・45分・1980円）は早くも第7号を発売、進行役のソフィーちゃんのカルトなノリもますます快調だ。

このGTVに堂々のライバル宣言をしたのが「Gamers」（大陸書房・毎月20日発売・30分・1200円）。創刊号は、「三国志」「ファミコンウォーズ」「不如帰」などのシミュレーションゲームを中心に、一般ユーザーの声も取り入れて、レビュー（批判）性の強い物になっている。この他にも2社がゲームビデオの発売を決定しており、ゲームビデオ業界は4社入り乱れての熱い戦いが開始された。



▶ソフィーちゃんに対抗するキャラクターがほしい「ゲイマーズ」。16ページのオールカラー小冊子がついて、お買得!?



◀「元祖・本家・本元を宣言してしまった「GTV」第7号。裏GTVなる企画も飛び出して、只今、絶賛発売中

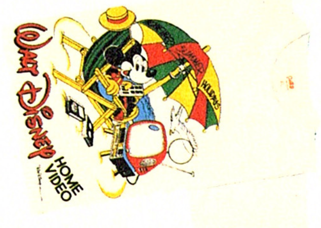
PRESENT プレゼント

夏はTシャツ!!

バンダイから「ディズニーホームビデオ」が発売されたっていう話はVol.13で紹介したから、もう知ってるよね。「セルスルー方式」っていう低価格ソフトだから、もう買った人もいると思うけど良い作品を低価格で手に入れることができるってうれしいことだよね。これからもこういったセルスルー方式が続々出てきそうだから、みんなも次に何が出てくるか楽しみにしていてね。

さて必勝本ではこの「ウォルトディズニー・ホームビデオ」のTシャツを10名にプレゼントします。夏真っ盛り。このTシャツで乗り切ってね。

あて先は「ファミコン必勝本ディズニーTシャツ係」まで。9/2消印有効。



NEWS ニュース

NESサードパーティ

日本でファミコンソフトを発売しているメーカーは現在63社（任天堂を含む）。一方アメリカでは、「サードパーティ」と呼ばれる30社のメーカーが、NES用ゲームソフトメーカーとして、名のりを上げている。日本でもおなじみのメーカーでは、バンダイ・カプコン（USA社）・カルチャーブレーン・データイースト（USA社）・ハル研究所（HAI）・ハドソン・アイレム・ジャレコ（USA社）・（米国）コナミ・SNK（アメリカ社）・サン電子（ソフト）・タイトー（アメリカ社）・テクモ・ビック東海（トーカイ）の14社が関わっている。業務用ゲーム機メーカーが多いことが特徴だ。また、バンダイがナムコの「ギャラガ」をNES用で発売していたり、調べてみるとなかなかおもしろいよ。

NEWS ニュース

台湾FC最新情報

こちらは台湾ファミコン事情。台湾では「電子玩具」＝ファミコンだ。去年の夏に輸出が開始されてから、1年間で100万台が普及しているという。ところが、ソフトのほとんどがコピー。そのせいか、値段は日本の1／4～1／5だ。「スーパーマリオ」や「ドラクエIII」も日本とまったく同じものが存在する。さらに驚かされるのが、同様にコピーされた「攻略本」だ。（これに関しては次号で詳しくお知らせしよう）ソフトにしろ攻略本にしろ、コピー商品が主流の台湾社会。創造はまず模倣から!?

EVENT イベント

不如帰キャンペーン

君はこの女性を覚えているか？ Vol 11で「不如帰キャンペーンガール」として紹介された関由紀代ちゃんだよ。と言いたいところだけれど……その後彼女はトントン拍子でスターの道を歩き出し、今やレコードデビューを間近にひかえた「アイドル歌手」になってしまった。芸名は麻生由紀ちゃんにキマリ。麻生という字が不如帰と同じぐらいに読みにくいかもしれないけど、カワイくて踊りも上手な彼女のためにきちーんと覚えてあげよう。

そこでだ。彼女を囲んでの楽しいイベントが、8月25日、東京・池袋サンシャインシティの「さくらトイズこどもの町店」で行なわれる。当日は、彼女のサイン会に新曲の発表、それに「不如帰」のフリープレイもできるんだそうだ。みんな、彼女に一目会いに行こう!! 得するぞ、きっと!! 問い合わせは、さくらトイズこどもの町店／03(983)0759まで。



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時～6時30分

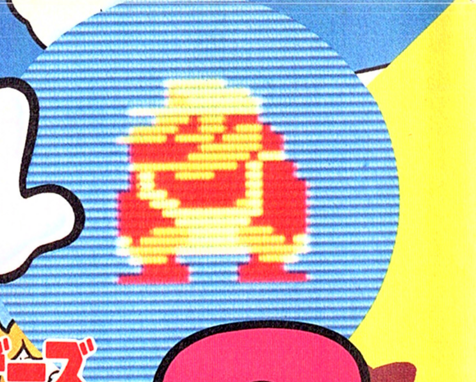
8/24 マイケルに挑戦は、お待ちかね、「究極ハリキリスタジアム」だ。ファミッ子情報局では、早くも話題集中、「ファミコンジャンプ」の最新情報を、バンダイの橋本名人が紹介してくれる。

8/31 マイケルのおじゃましますのコーナーでは、マイケルが視聴者代表、青柳さんのお宅を訪問。楽しいファミコンの話などを聞かせてもらっている。「ドラゴンボール」の挑戦コーナーもあり。

決死の情報収集を敢行!!

これが スーパーマリオブラザーズ™ SUPER MARIO BROS. 3





任天堂	10月下旬発売予定
価格未定	カセット(2M+1M)

見よ!3Mカセットの威力

この秋、世界でもっとも注目されている新作ソフトの、スーパーマリオブラザーズ3。みんな「どんなゲームなんだろう？」「どんな敵キャラクターがでるんだろう？」と気になってるだろう。そこで今週も総力特集を敢行だ！



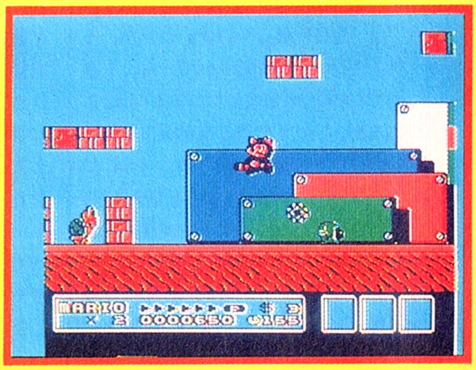
▶スーパーマリオ3では、画面の一部に水たまりがあるコトも。そんなときは、もちろんそのなかを、スイスイ泳いで進めるぞ！

みんな夏休みが終ってしまうのはイヤだろう。1日中遊びまくって、疲れたら寝るだけの夏休み。でも、そんな夏休みが終らないことには、スーパーマリオブラザーズ3は発売されないのだ。悲しいけどしかたがないね。

さて、マリオ3では、ルイージとふたりでふたり同時プレイを楽しむことができるという話だ。しかし最初から最後までふたり一緒に行動するワケではない。各々が好きなルートを歩いて、マップ上で出会ったときだけ、ふたり同時プレイモードになるんだ。そのとき1UPのチャンスなどがあるというぞ！



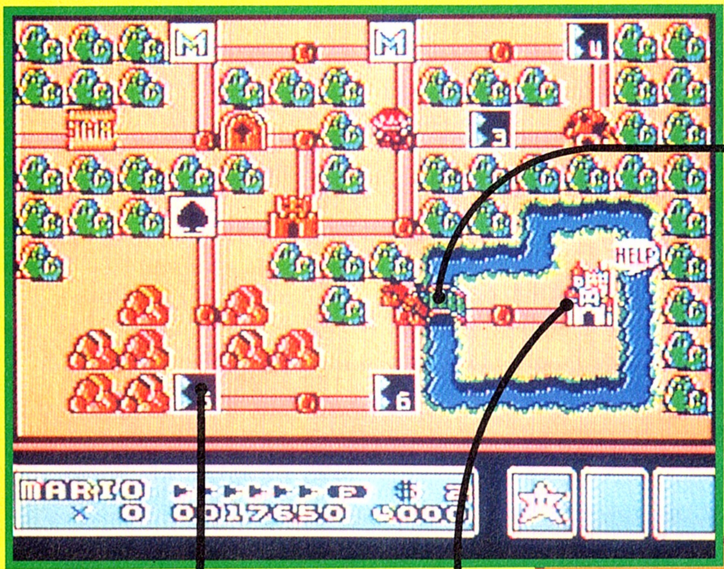
◀タイトル画面だけを観てもウキウキ楽しい気分になって踊りだしたくなるぞ！ スーパーマリオ1、2に比べて、だいぶ洗練された印象を受ける。もうサスガとしかいいようがない



▶写真のカラフルな床は、✚字ボタンの下とAボタンで自在に降りることができる！ 画面左下にある、地面に置かれたブロックは、しっぽマリオで壊すんだ！

何度もいうようだがオモシロイ







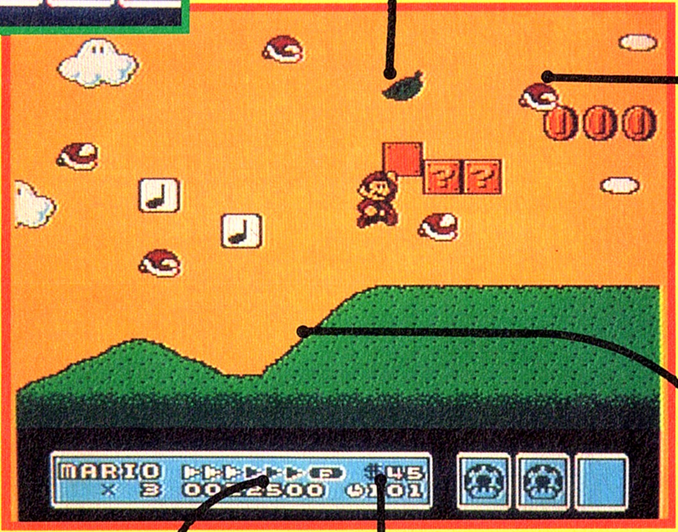
解説 お城の手前にハンマーブロスがウロついている。なるべくなら、コイツらには会わずにゲームを進めておきたいモノだ、ホント

マップモードで子クッパを追え!!

マップ画面では、マリオは道の上を自由に行き来できるんだ。そして、好きなポイントの上で、Aボタンを押すとアクション画面に切り換わるようになっている。また、マップ画面の道には、ハンマーブロスなどクッパの手下たちも、ウロウロしている。彼等と出会った場合も、自動的にアクション画面に切り換わるんだぞ。

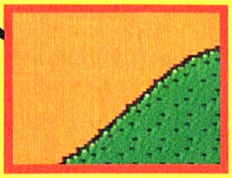


解説 キノコを食べて、大きいマリオになってから、特定のブロックを叩くと、写真のようなカワイイはっぱがでる。これを取ると、しっぽマリオになって空を飛んだりできるんだ!





予測 カメの甲らのようだが、これは空を飛ぶ敵キャラクターの一種だろうね。ハネみたいなのがついてる。マリオが上から踏むと落ちてくるのだろうか?



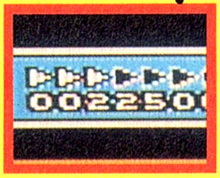
説明 このように坂になった山肌は、すべりおりるコトができるよ。まさに山あり谷ありといった感じでアスレチック気分が、ドドーンと盛り上がるね!

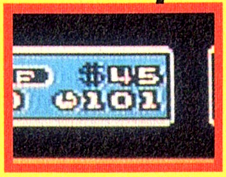


推測 ここがアクションモードへの入口。Aボタンを押せば、その不思議な世界へ飛びこめる。こうしたポイントは、かならず攻略しなきゃいけないワケではなさそうだ。子クッパさえ倒せればルートは自由



想像 おそらく、この城のなかに、動物の姿に変えられてしまった、カワイソウなキノコワールドの王様が捕えられてるんじゃないかな。きっと僕等が助けにくるのを、一日千秋の思いで待ってるんだよ

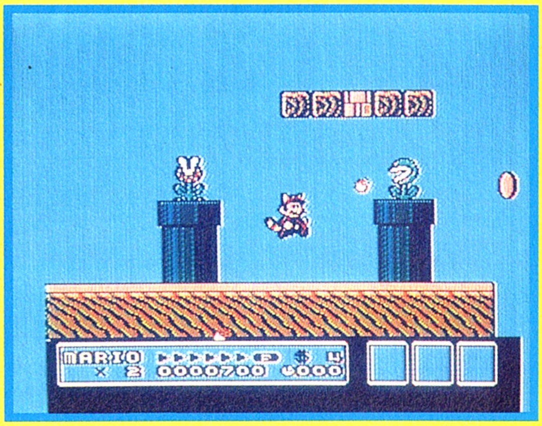




解説 前作と同じようにゲーム中、ブロックなどを叩くとでてくるコイン。これを100コ集めれば、もちろん嬉し恥かし1UPなのだ! 喜べ!

推測 パワーメーターがPの文字のところまで上がれば、スーパージャンプができるという。メーターを上げるために、アイテムもあるのか?

▶前作にもいたパックンフラワーが、今度は火の玉を吐いてくる。怖いよー



▼プクプクの巨大化したヤツと、水中花がいるぞッ!



スーパーマリオ3・ストーリー

マリオとルイージの活躍のおかげで、平和になったキノコ王国。こらしめたはずの大魔王クッパは、マリオのいるキノコ王国からは手を引いたのですが、最近は小さな国で暴れ放題。クッパの子供である、子クッパ7人兄弟が、魔法の力で各国の王様を動物の姿に変えてしまい、お城から出られません。

そこで、マリオとルイージは、再びクッパ退治の旅に出かけることになりました。

「いってらっしゃい。気をつけてね♡」ふたりは、ピーチ姫とキノピオに見送られつつ、不思議と危険がいっぱいのキノコワールドへ向かっていきました。

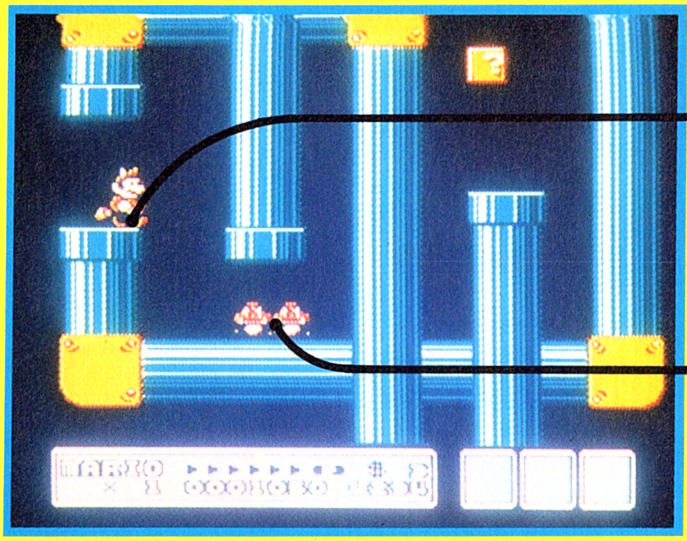


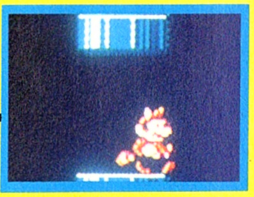
スーパーマリオ3を徹底研究だ！



スーパーマリオブラザーズ3に登場するキャラクターは、前作以上にユニークで、種類も豊富だ。おなじみのハンマーブロスはもちろん、クリボーは小さなマメクリボーを引き連れて登場。ゲッソーも子連れでやってくるという。火を吹くファイアーブロスに、ブーメラン使いのブーメランブロス、デブッちょの肥満ブロスは地面をドシンドシンと揺らしてくる。また、ガボンという敵は、トゲトゲの玉を放り投げてくるイヤなヤツだ。このほかにも、巨大プクプク、骨しかない骨ガメ、空を飛ぶクリボー、地面からスパナを投げてくるヤツなどが登場してくるという。

ニギヤカ&ユニークでお楽しみイッパイだ。

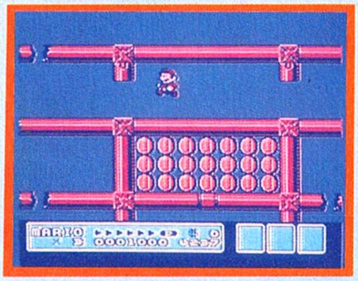




解説 土管がイッパイ。今度のマリオ3では、上の土管にも下の土管にも入れる。土管に入ると、画面がズーッとスクロールして反対側へ出るよ

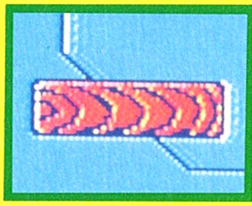


パズルみたいだぞ



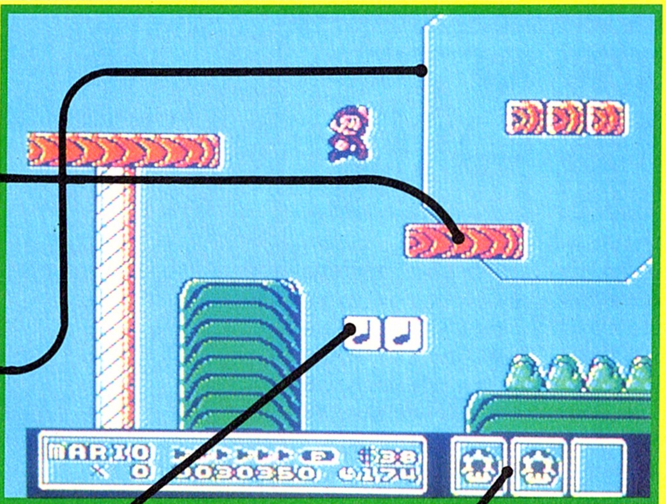
パズルみたいな面もあるみたいだ。ここでは、上下左右にスクロールする広いマップのなかを、アッチコッチ歩き回って、コインを集めたりするようだ。

ちなみに、この画面では、全体的にパイプラインで構成されているけれどこのパイプを叩いたりできるかどうかは今のところ不明だ。でも叩き壊せるところもあると思うよ、うん。

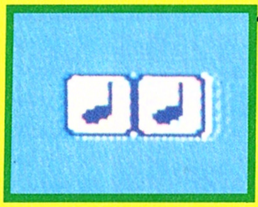


解説 移動するブロックは、タイミングをはかってジャンプして乗るんだ。ここではレールの上を動いてるから、タイミングをとるのはやさしい

予想 移動する床（リフト）のレール。ただそれだけのコトで、ほかに意味なさそう。当たっても平気みたいだし



説明 アラなつかしのクリボーがいた。こいつらは、前作までと同じく、上から踏んづけてしまえばヨロし。ま、ザコですからねー、簡単！



想像 オンプブロックだ。このブロックの効果は、まだわからない。叩くとメロディが鳴ったりするのだろう、というのが大方の予想だが。もうじき明らかにされるだろう……



説明 アクション画面をクリアーすると、スター、フラワー、キノコのいずれかのカードがもらえる。そして、ここにストックされる。カードの絵がうまく揃うと1UPするという

QUIZ MARIOの私はだれでしょう？

Q1



▲このマリオは、どのゲームに出演してたときの写真かな？ みんなで考えてみよう。1問目は小手調べ。スイッチを入れると……

Q2



▲ゲームの主役じゃなかったけど、わかるかなあ？ プレイヤーのみんなを応援するために、がんばっていたんだけどね……

Q3



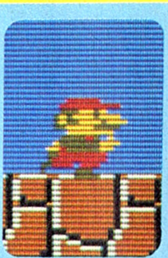
▲マリオとルイージのコンビのデビュー作でした。パンチ&ジャンプでモノを叩くというのも、このゲームが最初だったよね？

Q4



▲マリオの最新作だ。このページを読んでるならわからない人はいないね。わからない人は、さっさとクソして寝てください

Q5

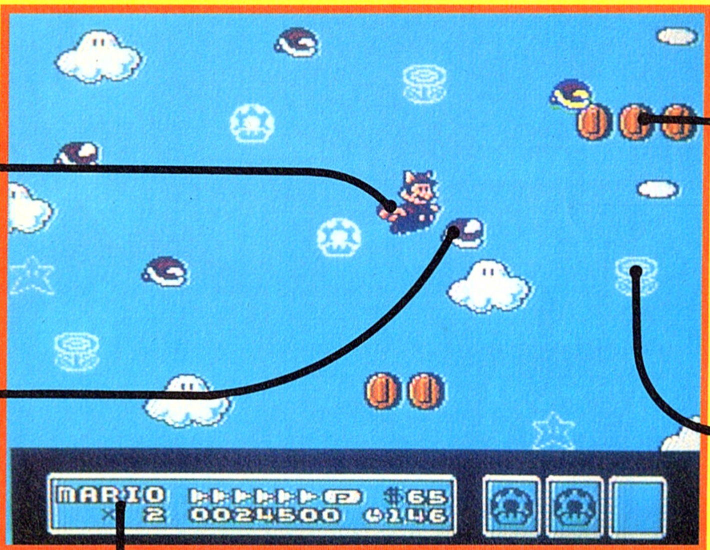


▲まっ！ かわいいマリオ。こんなに小さい頃もあったのねー。でもキノコを食べると急に倍くらい大きくなって、ビックリ仰天！

オブラザーズ3⑤スーパーマリオブラザーズ⑥ドンキーコングJR.⑦スーパーマリオブラザーズ2⑧ゴルフジャパンコース

2人プレイも楽しめちゃうよ！







解説 はっぱを取ったマリオは、タヌキのようにドロロンとはっぱマリオに変身して、空を飛べるようになる。Aボタンを連射すると、ドンドン上へ登っていくんだっ！

一言 100コも集めないと1UPしないんだから別にムリして取らなくてもイイじゃんか、と思っていても目の前にあると、つい取りに行ってしまう。人間の悲しい性ですよ……





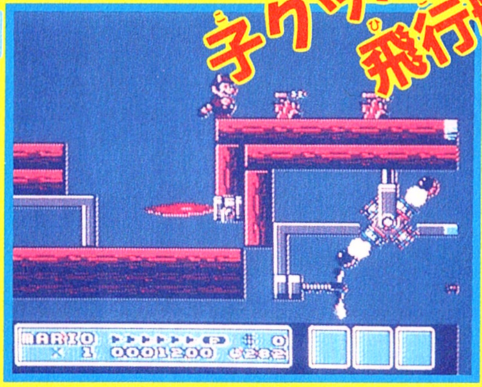


推論 ここにもいたドラやきに羽のはえたような敵。近づくと、急に首を出して追いかけてきたりしないかな。あまり近づかない方がいいみたい

解説 ゲームがスタートするときは、マリオは3人。あとは、コインを集めたり、カードを揃えたりしながら、ストックを増やしていこう。全員やられたらゲームオーバーだもん（常識！）

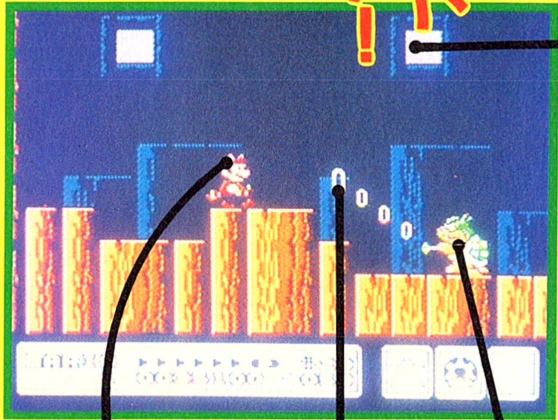
弁論 なぜか、ファンシーなイラストが空のあちこちに描かれている。たぶんタダの模様で、深い意味はないのだろうけど、こういうほのぼのイラストを見てると心がなごんでくるね……

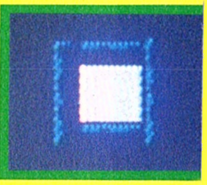
子クッパの飛行船



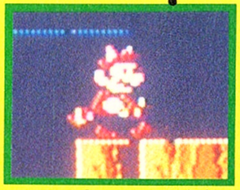
追跡 めざす子クッパは、飛行船に乗って、マップ上を逃げ回っている。うまく飛行船に追いつけば、乗り込んでいくことができるんだ。ここで子クッパを逃すと、ヤツはマップの他の所へ逃げてしまう

子クッパと戦う！





疑問 この四角いブロックはなんだろう。ジャンプで乗れそうにもない。はっぱマリオなら乗ることができそうだけど……







確認 子クッパと一騎打ちのマリオ。もちろんここに着くまでに、スーパーマリオか、しっぽマリオになっておいたほうが、断然プレイに有利に違いない！

説明 子クッパは、魔法の杖を持っていて、それで攻撃してくる。この杖を取り戻すのが目的だけど、この杖の攻撃が、どの程度の激しさなのかはまだわからない

推測 これがワールド1の子クッパだ。どうやってやっつけるのか、写真からじゃわからないけれど、もしかしたら、1発攻撃しただけでは倒せないかも？

Q6



▲今でこそゲームソフト界のスーパースターである彼も悪役を演じていた時代があったのだ！　遠い昔のお話ですけれど……

Q7



▲大きいコトはいいコトだみんな悩んで大きくなった…ッ！　キノコを喰いまくって大人気の、マリオの出世作。永遠の名作です

Q8



▲こういうスポーツは、大人、しかも金持ちの大人のやるものといわれます。マリオも、大スターになったあとヤリ始めたようです

●クイズの答：①ディスクシステムのデモ画面②F1レース③マリオブラザーズ④スーパーマリ

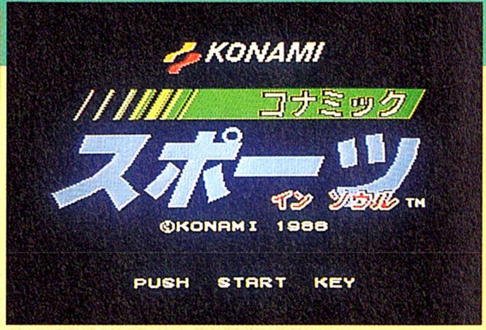
秋には、マリオが駆ける、飛ぶ



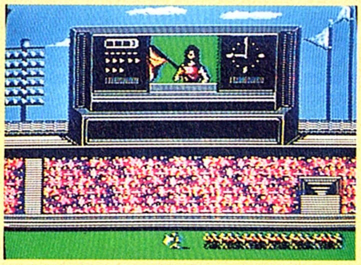
コナミックスポーツ in（イン）ソウル

オリンピックの開催に合わせ遂に登場したスポーツゲームの決定版

コナミ
9月16日発売・¥5500
カセット



今年は、4年に一度のスポーツの祭典オリンピックが開催される年。そこで、僕らのFC界にもタイムリーなゲームが登場する。その名も、"コナミック・スポーツ・イン・ソウル"。あのハイパーオリンピックの流れをくんだ、ボタンをひたすら連打する過酷なゲームだ。フィールド競技はもちろん、屋内アスレチック競技を含む多種多様な12種目に挑戦してくれ！

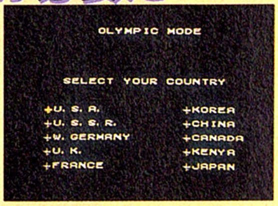


▶オリンピックモードをスタートさせると、デモシーンで参加国の入場行進が現れる。見てのとおり、グラフィックもかなりいいのだ！

金メダルを獲るには、地道な努力が必要だ

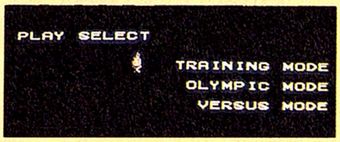
ゲームのメインとなるのは、オリンピックモードだ。全種目を、予選（1～4日目）と決勝（5～8日目）で2回プレイする。1日ごとに3種目ずつ行われ、その3種目すべてをクリアしないと、次の日に進めないのだ。

▶参加国は、10ヵ国とやや少なめな気がするけど、アメリカ・ソ連をはじめ、アジア・ヨーロッパ・アフリカの強豪国が名を連ねている



実力をつけるためには、まずトレーニングだ

本番（オリンピック）で勝つためには、それなりの実力が必要。そのために、練習用のトレーニングモードもちゃんと用意されている。友だちと対戦できるVSモードもあるぞ。

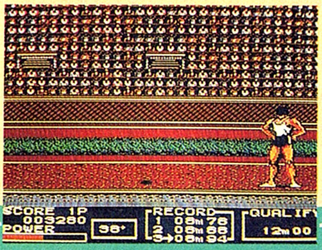


◀最初に3種類のプレイモードが選べる。まずはトレーニングモードで実力をつけよう



◀12種目の競技の中から、練習したい種目を自由に選べるトレーニングモード。苦手な種目はここで徹底的に練習しておこう

TRAINING MODE



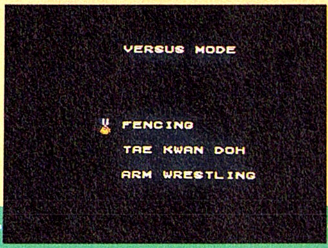
◀クオリファイ（最低限のクリアライン）を越えられなければ、オリンピックに出ても勝てないぞ

OLYMPIC MODE



◀これが本番。1日の種目をすべてクリアできると、パスワードが表示されるので控えておこう

VERSUS MODE

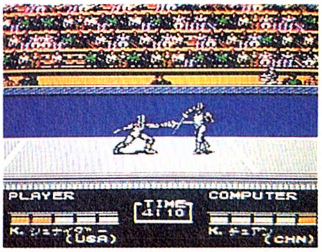


◀友だち同士で腕だめしができるバーサスモード。フェンシング・テコン道・腕ずもうの3種目だ

フィールド・トラック・アスレチックに屋内競技。全12種目を一挙紹介！

フェンシング

まず一番最初に登場する競技が、このフェンシングだ。試合時間(6分間）内に、先に5本トウシュ(相手を突くこと）した方が勝ちとなる。もし時間内に終わらなかった場合は、取った本数の多い方が勝ち。同点の場合は時間無制限、一本勝負の延長戦だ。



▲Ⓐで突き、Ⓑで防御だ。✚で上下に突き分けることもできるぞ。相手の一瞬のスキをついてトウシュを決めよう

クレー射撃

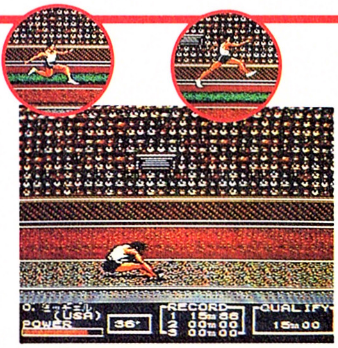
クレーというお皿のような標的をライフルで狙い撃ち、何枚撃ち落すことができるかを争う競技だ。1ラウンドに10枚のクレーが発射され、それを4ラウンドおこなう。つまり、40枚中何枚撃ち落とせるかが勝負。ライフルの弾は、1枚のクレーに対して2発まで撃てるぞ。



▲Ⓑでクレーを発射させ、✚でそのクレーにカーソルを合わせてⒶで撃つ。2発まで撃てるから、慌てず落着いて狙おう

トリプルジャンプ

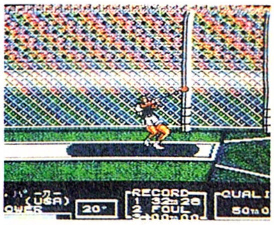
ホップ、ステップ、ジャンプの三段跳びは、助走のスピードとジャンプする角度・タイミングが決め手だ。Ⓐの連打で助走パワーを上げⒷでジャンプ。Ⓑを押す長さによって角度が変わるぞ。角度は45°前後で跳ぶのがベスト。パワーとテクニックが必要な競技だ。



▲全部で3回までトライできるぞ！

ハンマー投げ

ハンマーを投げ、その飛距離を競う。重いハンマーを遠くへ投げるために選手は自らの体を回転させ、その遠心力でハンマーを投げるのだ。で、その回転力をどうやって出すかというと、ひたすら✚を左回りに押しつづける。✚の回転の速さで回転力が決まるぞ！



◀投げるのはⒶ。長さで投げ出す角度を操作Ⓐを押す



✚の上、左、下、右と左回りに押し続けることで、選手の回転力が得られるのだ

スイミング

水泳競技のハイライトといえばこの100m自由型。自由型というだけあって、クロールとバタフライの2種類の泳ぎ方が選べるぞ。そして、ヨーイ・スタートで泳ぐわけだが、ただ泳ぐだけじゃダメ。ちゃんと息継ぎもしなければならないのだ。リアリティがあるね。

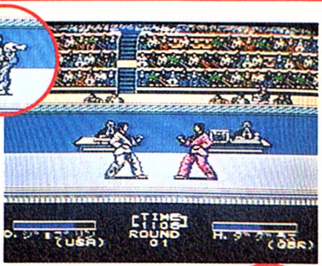


▲Ⓐの連打でスイミングパワー（青いメーター）を生み出し、Ⓑの連打で息継ぎ(緑のメーター）をしながら泳ぐのだ

テコン道

韓国流空手がこのテコン道。韓国の国技だ。1ラウンド3分の3ラウンドマッチで戦い、相手をK.O（パワーメーターが0の状態）すれば勝ち。もし、勝負がつかない場合は判定となり、パワーメーターの多い方が勝ちになる。最初からガンガン攻めよう。



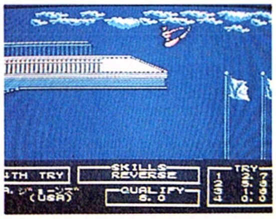


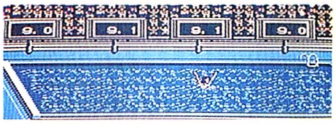
▲技は意外と豊富。後ろ回し蹴りや飛び蹴りなんかもできちゃうのだ！



ハイダイブ

高飛び込み。10mもある高い飛び込み台から、下のプールめがけて飛び込み、飛んでいる間に、いろんな回転をし、その美しさを競う競技だ。見てる分には楽しいが、いざするとなると、とっても恐しい競技なのだ。



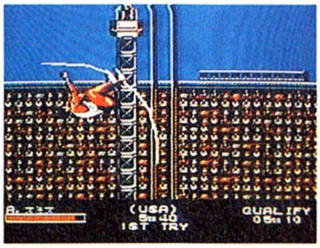


◀Ⓑの連打と✚の細かい操作で技のキレが決まるのだ

◀演技は得点で表示される

棒高跳び

ポールを使ってバーを跳び越え、その高さを争う競技が棒高跳びだ。1つの高さに対し、3回までトライすることができるぞ。そして、バーの高さはクリアするたびに少しづつ上っていく。ちなみに、オリンピックモードの予選通過ラインは、5m10とかなり高い。



▲Ⓐの連打で助走、Ⓑで踏み切る。そして、Ⓑを放すと選手もポールを放すんだ。このポールを放すタイミングがカギだぜ

カヌー

カヌーで、流れの激しい川をいかに速く、いかに正確に16のゲートを通過してゴールするかを競う競技だ。ゲートには、①普通に通過②下流から上流へ向かって通過③後向きに通過、の3種類がある。番号がついているので、順番にクリアしないと減点されていくんだ。

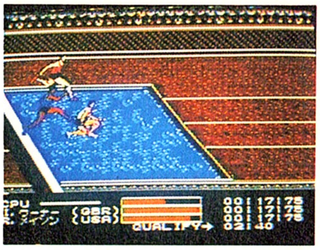




◀ボタンさばきが決めてだ

ハードル

ハードルといっても、これはどちらかというと障害物競争に近い(ハードルの先に水たまりがあるからね)。スタートからゴールまでのタイムを競うオーソドックスな競技だ。ひたすらⒶを連打するとランナーが走り、Ⓑでジャンプするというおなじみの操作方法だ。



▲トレーニングモードで2Pを選択すれば、友だちと2人でタイムトライアルができる。ひたすら連打連打で勝負しようぜ!

アーチェリー

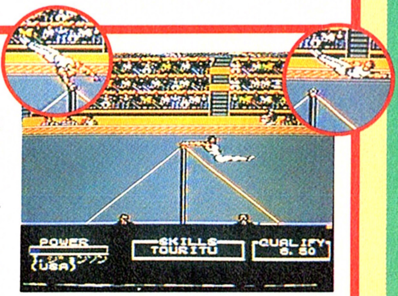
30mから90mまで、20m間隔で置かれた4つの的に、それぞれ3回ずつ矢を射て合計得点を競う競技。ただパワーだけの勝負ではなく、いったん弓をかまえてから、風向きや的までの距離を計算して角度を調節するという、ゴルフのような要素も組み込まれている。



▲的の距離が近いときには、あまり苦労せずに点を稼げるけど、遠くなるにつれ、緻密な計算と連打のパワーが要求される

鉄　棒

オリンピックの最終競技種目は鉄棒だ。この競技は、いかに技を多く決めるかによって採点される、演技によって得点を競うものだ。技の種類は、ヒネリ(2種類)・シュタルダー・倒立・飛び越しや、フィニッシュ技まである。Ⓐで回転を上げて、Ⓑで技を決めよう。



▲HORIZONTALとは、水平っていう意味なのだ。鉄棒=水平棒というわけ。技をビシバシ決めて、得点をたくさん稼ごうね

EXHIBITION EVENTSは異色のサブゲームだ!

オリンピックモードでは、1日の種目をすべてクリアし、終了すると、エキシビジョンイベント(サブゲームみたいなものだ)として、ハングライダーとアームレスリング(腕ずもう)が楽しめるぞ。次の日へ進むなら、ネクストイベントを選択しよう。



▲〈ネクストイベント〉次の日の種目に挑戦だ!



▲〈アームレスリング〉選手の表情がおかしいぜ



◀〈ハングライダー〉目的の着陸位置へより早く正確に着陸することを競う競技だ

VERSUS MODEで2人同時プレイを楽しもう!

目標記録を目指し、COM相手に1人で必死に奮闘するのもいいけど、タマには人間相手に、熱い闘いをまじえたいものだ。そんな願いをかなえてくれるのが、このVERSUS MODE。つまり、2人同時プレイが楽しめちゃうモードなんだ。種目は、オリンピックモードに登場するフェンシングとテコン道、そしてエキシビジョンイベントの1つ、アームレスリングといった格闘技3種目だ。このモード、もっと種目がほしいくらいだよねっ。



▶友達同士でプレイすると、盛り上がり方がぜんぜん違うぞ!



▶多彩な技が使えるテコン道。これだけでも十分楽しめる!?



▲超指タコ腕ツリおしん較べ的ゲームがこのアームレスリング。ひたすらⒶを連打連打で打ちまくり、力尽きた方が負けるという、おとろし〜い競技なのだ。画面の選手にも注目!!

THE FIGHTING FAM-COM MAGAZINE

HOT GAME SCANNER

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

カセット／ボーステック／9月下旬発売／¥5900

STRATEGIC CONFRONTATION



大戦略

ボクらは戦争を知らない子供たちである。だけど、ウォーゲームのおもしろさはじゅうぶん知っている。だから、大戦略のことをもっと知りたいのだ。そんな君に教えてあげちゃおう。

文／キザの赤松

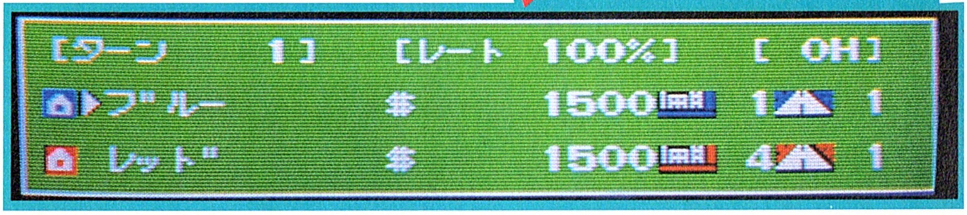
メインウィンドウから2国の格差を知る

大戦略の楽しさは、戦術を駆使して敵を撃破することにある。そこには、政治的な干渉は何ひとつなく、ただ力で相手をねじふせることだけを考えれば良い……。なぁ～んて、カッコいい書き出しで始めてみました。まぁ、前号までの紹介で、大戦略がだいたいどんなゲームかはわかっていただけたかと思います。そこで、今回は具体的なゲームの進め方を追ってみようかなっと。つーわけで、まずは基本の基本、メインウィンドウの見方から、いざスタート！

右の写真が、普段画面下に表示されているメインウィンドウである。で、見方なんだけど、まず上段左から、ターン→文字通り現段階までの総ターン数を表示。レート→ユニット生産価格の相場。基本価格に対して、90～200%の間で毎ターン変化。その隣は、自国の首都からの距離をヘックス(H)で表示。下段は2国の現状を表示。左から順に、国名、現在の軍事予算、それぞれの国の都市数、同じく空港数が整然と並んでるんだな。比較すれば、2国の格差がスグわかるんだね。



▲Aボタンを押さないかぎり、ウインドウの表示は変わらない。基本的な画面なのだな

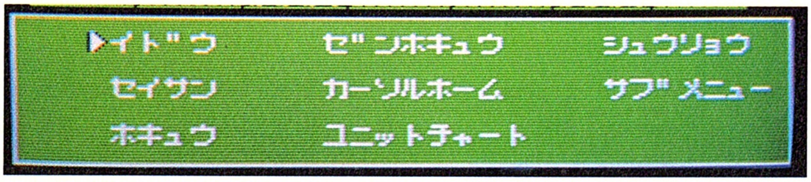


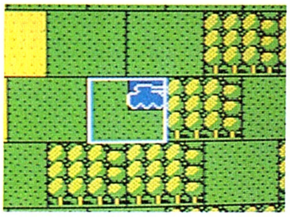


▲✚キーでカーソルを移動して、Aボタンで選択。Bボタンでキャンセル。と、まあ当たりまえの操作なんだな、これが。ただ、移動を選択すると、ややこしくなる時もある

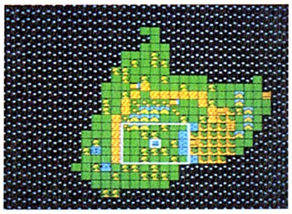
コマンドを使いこなして勝利をめざそう

Aボタンを押すと、ウィンドウにはコマンドが表示される。大戦略の基本コマンドは8種類。他にもサブメニューで、6種類のコマンドが用意されているが、こちらは直接ゲーム進行には関係ないので、どうでもイイといえばどうでもイイ。とにかく、いくら巧みな戦法を考えても、操作をまちがえたら元も子もないわけで、逆にいえば、各コマンドの役割を理解して、使いこなすことが勝利への第1歩なんじゃないかな。次のページで各コマンドについて説明してみるので、今のうちにしっかり覚えておこうナ！ なんか、ズイブン初心者向けの話題のような気もするけど、何事も基本が大切！ 基本をおろそかにしてはイケナイのだよ!!





▶普通の画面でBを押すと



◀✚キーとA・Bボタンを使う、マップ上の移動は、慣れるまでメンドウ

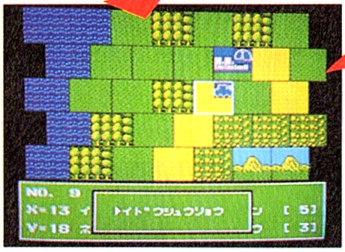
全コマンドの解説

▼移動

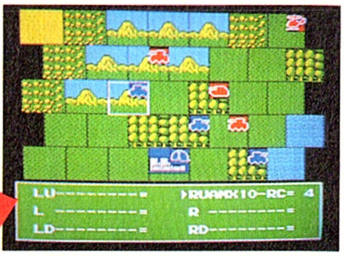
文字通りユニットの移動を行うことだね。戦闘や占領も、移動の結果として起こることだから、とにかくひんぱんに使うことになるコマンドなのだ。移動して敵のZOC内に入ったり、敵のZOC内から移動しようとすると、接敵ウインドウが開いて、戦闘できるようになるワケ。また、都市や空港のヘックス上で兵員ユニットが移動終了した時点で、占領されたことになるんだよネ。あと、兵員ユニットは、輸送ユニットに乗ったり降りたりすることもできちゃうのだよ。



◀まず、移動したいユニットにカーソルを合わせる。で、"イドウ"を選ぶと、移動ウインドウに切りかわるのだ



◀移動できる距離は、各ユニットの移動量と地形によって変化する。移動を終了する時は、その場所でⒶボタンを2回押す



◀敵のZOCに入れば接敵ウインドウに。戦いたければ、敵ユニットを選びⒶを、戦いたくなければⒷを押してから移動終了



◀敵のZOC内で"イドウ"を選ぶと、いきなり接敵ウインドウが開く。でも、Ⓑでキャンセルすると移動できるんだよね

▼生産

予算内でユニットの生産ができる。生産することによって初めて、ユニットがマップ上に登場するので、ゲームを始めるにあたり、まず最初にしなくてはいけないことだね。生産ができるのは、首都から5ヘックス内の本国領内にある都市と空港、それに首都と首都に隣接しているヘックスに限られているんだ。航空ユニットは当然、空港でなきゃダメ！



▶ユニットは、マップに合わせて生産しないと、後で痛い目に合うぞ！



◀首都に隣接していても、荒れ地、山岳、川、海のヘックスでは生産することはできない。考えてみれば当然だネ

▼カーソルホーム

読んで字のごとく、カーソルを一気に首都に移動させる。広いマップでは、すべてのユニットを移動させた後、生産しようとする時にわりと便利なコマンドだヨ。

▼終了

これも文字通り、自分の順番を終わりにする時に使うコマンド。"シュウリョウ"にしないと、いつまでたっても相手国にプレイは移らない。いつ終わらせるかはまったくの自由。

▼補給・全補給

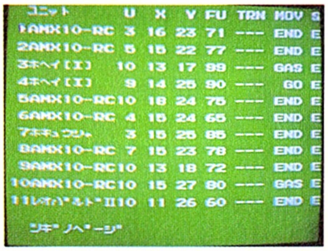
ユニットの補充、燃料と弾薬の補給を行う。移動すれば燃料は減るし、戦闘すれば弾薬を使う。放っておくと、ガス欠や弾ぎれなんてことが起こるんだよね。まあ、当然のごとく補給にかかった費用は軍事予算の中から引かれるんだけどネ。とにかく、補給を上手に使うことが勝利への近道といえるほど、大切な行動なんだよ。全補給ってゆーのは、マップ上の補給可能なすべてのユニットに、自動的に補給してくれる便利なコマンドなのだ。



◀補給できる場所は限られているんだよネ。自国の首都、都市、空港、それに補給車のZOC内だけなんだ。ちょっとメンドくさいような気もするけど、ローテーションを組んで、こまめに補給するようにしたいネ

▼ユニットチャート

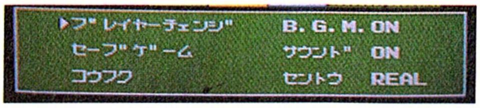
各ユニットの状態がひと目でわかるユニットチャートを、画面に表示してくれる。ユニットの状態には常に目を配っていたいもの。自国のフェーズになったら、まっ先にチェックしておきたいポイントだネ。まず、ユニットチャートを見て、全軍の状況を把握してから作戦をたてて、行動に移るのがイイんじゃないかな。英語と数字ばかりで一見ムズカシそうだけど、慣れればひと目で状態がわかるようになるハズだぞ！



▶ユニットチャートを利用すれば、目的のユニットに素早くカーソルを移動することや、まだ移動してないユニットを簡単に見つけることができるんだ。使いこなせば、便利このうえないし、ゲーム進行も早くなるぞ

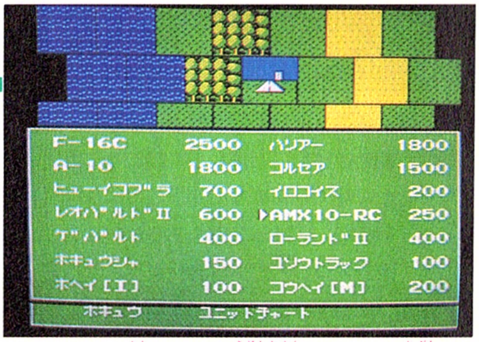
▼サブメニュー

通常のコマンド以外に、6種類のコマンドをサブメニューで選ぶことができるんだ。下の写真の通り、ゲーム中にUSERとFAMICONの切り替えができる〝プレイヤーチェンジ〟。ゲームを中断したい時の〝セーブゲーム〟。10ターン以上経過して降伏したい場合は〝コウフク〟。文字通り〝B.G.M. ON／OFF〟と〝サウンドON／OFF〟(サウンド＝効果音)。戦闘の仕方を変える〝セントウ REAL/FAST/AUTO〟。と、多機能なのだ！

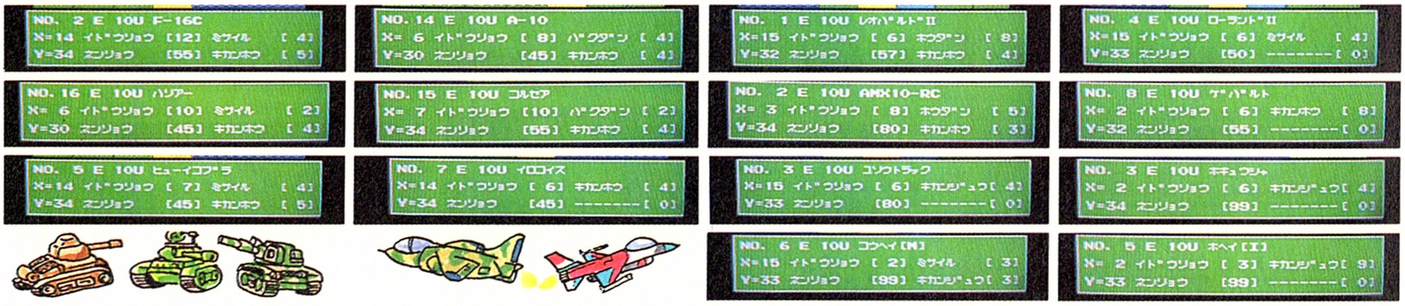


全ユニットの基本性能を教えてあげよう

各ユニットには基本性能ってのがありまして、移動量や燃料、武装に価格なんてのがそれぞれ設定されているんだよね。当然のごとく基本性能の値はユニットの種類によって違ってくるんだよな。で、各ユニットの基本性能がひと目でわかるのが、満タン時の移動ウインドウなわけ。とゆーことで、下に全16ユニットの基本性能を並べてみたんで比べて見ておくれ。他にも、各ユニットは独自の特徴をもっているんで、作戦を考えるときには、基本性能と特徴をじゅうぶん考慮したうえで動かすようにしたいネ。また、戦闘においては、明らかに〝カモと苦手〟の関係ができあがっている対戦があるので、戦闘相手を選ぶ時には注意したい。できたらもう少し種類があれば、とゆーところが本音でもある。



▲ちなみに、各ユニットの基本価格である。この値段が、生産する時のレートによって上下するってわけなのだ



地形によってイロイロな効果があるのだ

マップに使われている地形は全部で11種類。それぞれの持っている主な地形効果は右の通り。地形ってゆーのは、移動や戦闘において様々な影響をユニットに与えるんだよネ。だから、それぞれの地形効果が戦術面で果たす役割はとても大きいんだ。逆にいえば、地形をよく知り、地形効果を巧みに利用することこそ、勝利への近道だといってもいいんじゃないかな。特に、前線では地形効果を最大限に生かさないといけないな。ただし、例外もあるんだよネ。航空ユニット同士の戦闘では、地形には一切影響を受けないんだ。まあ、当然といえば当然なんだけど。また、航空ユニットは移動においても地形効果は関係なく、移動量に応じて移動できるのだ。



◀前線では、味方ユニットをできるだけ森林や山岳に配置する

首都



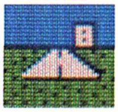
1カ国にひとつしかない。首都が占領されると負けになる。首都及び隣接するヘックスでは生産が行える。移動消費量はすべてのユニットとも1ヘックスにつき1である。また、防御率は高く、50%である。

都市



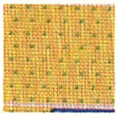
ターンごとに経済収入を得ることができる。さらに首都から5ヘックス以内にあれば生産を行える。航空機以外のユニットなら補給と補充ができる。移動消費量は全ユニットが1、防御率は20%である。

空港



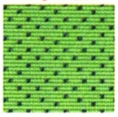
航空機は空港でのみ補給と補充ができる。また、首都から5ヘックス以内の空港では航空ユニットの生産が可能。ここも、移動消費量は、すべてのユニットともに1である。防御率は低く、10%しかない。

道路



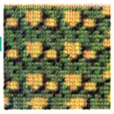
首都、都市、空港を除く自然の地形の中では最も移動消費量が低く、これまた全てのユニットが1の移動量で1ヘックスの移動ができる。逆に、戦闘に関しては不利な地形となり、防御率は0なのだ。

平地



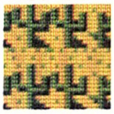
普通の草原のため、移動もあまり困難ではない。ほとんどのユニットの移動消費量は1であるが、補給車と輸送トラックにかぎり移動消費量が2になる。ここも戦闘には向かず、防御率は5%しかない。

荒地



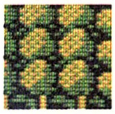
移動消費量の大きい地形だ。補給車は荒地を通ることができず、兵員ユニットでさえ移動消費量は2を要する。その他のユニットはすべて3である。その割に戦闘時の防御率も低く、15%にしかならないのだ。

砂漠



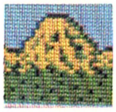
兵員ユニットのみ移動消費量が1で、その他のユニットはすべて移動消費量は2になる。素早い展開が要求される時は、移動消費量の大きい地形は通らない方が賢明だ。防御率はこれも低く10%である。

森林



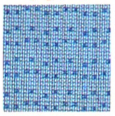
砂漠と同じく、兵員ユニット以外は移動消費量が2である。ただし、戦闘に際しての防御率が高く、50%もあるのでとても有利な地形だといえる。逆に敵が森林にいる場合はできるだけ戦闘は避けた方が良い。

山岳



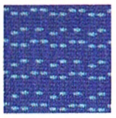
兵員と装甲車(AMX-10)のみ入ることができる地形である。それにしても、ともに移動消費量は多く、兵員が2、装甲車は4も消費してしまう。それだけに、防御率は高く、60%もあり、すべての地形の中で最高である。

河川



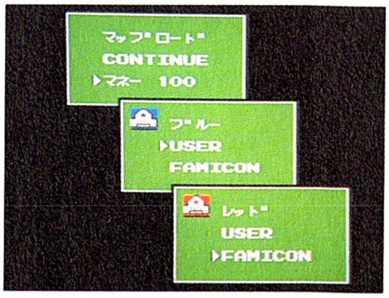
山岳と同様に、兵員と装甲車のみ通過できる地形だ。移動消費量は兵員が2、装甲車は3となっている。山岳との大きな違いは防御率で、向こうが最高の防御率を持っていたのに対し、こちらは最低の0である。

海上



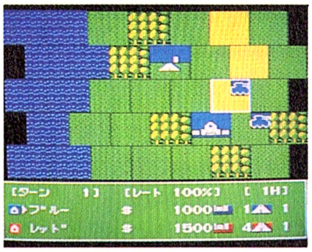
地上ユニットは一切進入することのできない地形だ。通れるのは航空ユニットだけなので、ドッグファイトの起こり易い地形だともいえる。逆に、敵が航空ユニットを生産していなければ、これほど安全な地形はない。

誌上シミュレーション・バトルなのだよ

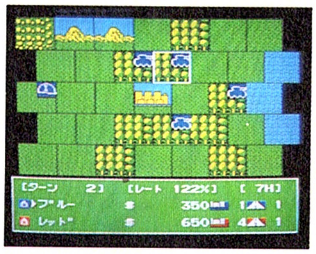


ブルー国を選び、マネーは100に設定して開始

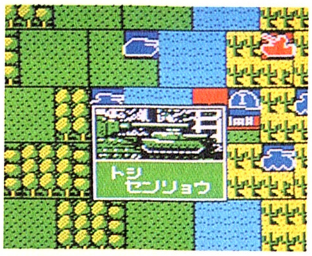
それでは最後に、入門マップのスモールアイランドにおける、ボクの戦法を例にとって戦略や戦術について考えてみよう。この時、ボクは15ターン目に勝利を収めたんだ。初めてやったにしてはまあまあの出来だと思うんだけど、どうかな。とにかく、まず大切なのが、マップをよく見て地形を把握したうえで、架空の前線を頭の中に描いてみることだネ。これは、誰もがいってることなので、必ず覚えておいて、実行するようにしよう。



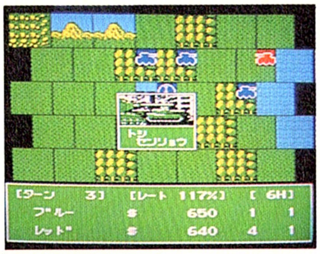
▶最初は首都と空港が1カ所ずつしかないので、都市をおさえたいところ。狭いマップでは、何よりもスピードが要求されるので、まずは装甲車を生産する



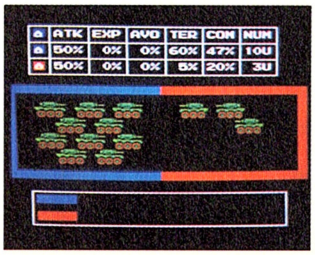
▶いよいよ移動だ。架空の前線を設定した、島中央部の都市まで一気に装甲車を移動。ZOCを使って前線を張る。また、別動隊が島の北部の都市を目指す



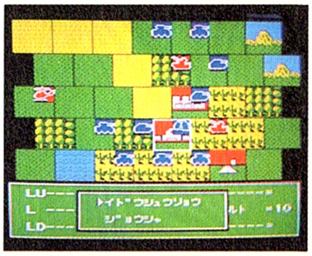
▶川を渡って、敵国の都市を占領。前線の近くに都市を確保すれば、ユニットの補充ができるためにとても心強い。態勢を整えて、さらに首都へと侵攻開始



◀都市を占領するためには兵員も忘れちゃいけない。この程度のマップなら、ヘタに乗車して移動するよりも、歩兵が歩いて移動した方が占領が早く行える



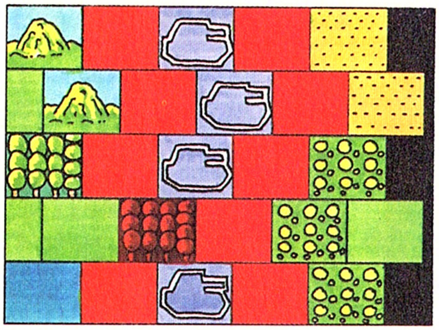
◀早くも敵と接触！ 地形を有効に利用して前線を張っていたおかげで、たいした被害は受けない。さらに、支援部隊を送るフォローも忘れてはいけない



◀北へ向かった別動隊は、都市を占領しつつ東へ侵攻させる。こちらにも支援部隊を忘れてはいけない。最終的に、首都を南北からはさみ討ちにして終了

◑ZOCによる前線基地

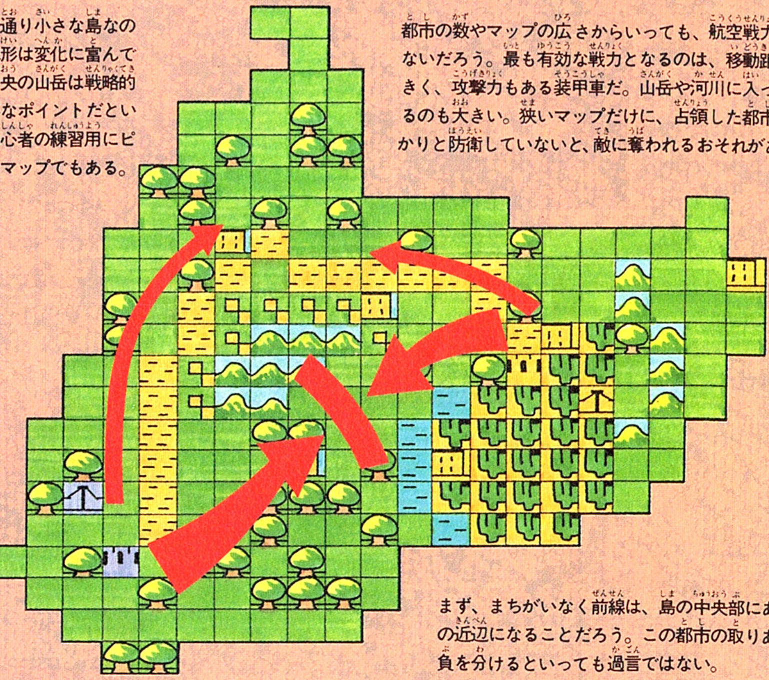
ZOCとは、ZONE OF CONTROLEの略で、ユニットの影響範囲のことなんだ。敵ユニットは、こちらのZOC内を通り抜けることはできず、ZOCに入った時点で戦闘、もしくは足止めされるハメになるんだよね。前線では、とにかく敵の侵攻をくい止めなくてはいけないわけだから、ZOCを使った前線の形成が必要不可欠になってくるんだ。前線を張るとゆーことは、いくつものユニットを集めることによってZOCを広くする、ってことでもあるんじゃないかな。



スモールアイランド戦略MAP

その名の通り小さな島なのだが、地形は変化に富んでいる。中央の山岳は戦略的にも重要なポイントだといえる。初心者の練習用にピッタリのマップでもある。

都市の数やマップの広さからいっても、航空戦力は必要ないだろう。最も有効な戦力となるのは、移動距離が大きく、攻撃力もある装甲車だ。山岳や河川に入っていけるのも大きい。狭いマップだけに、占領した都市はしっかりと防衛していないと、敵に奪われるおそれがある。



まず、まちがいなく前線は、島の中央部にある都市の近辺になることだろう。この都市の取りあいが勝負を分けるといっても過言ではない。

カセット／バンダイ／8月12日発売／¥5800

DRAGON BALL II

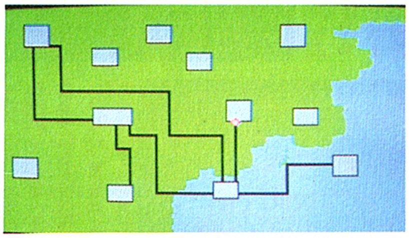


ドラゴンボール大魔王復活

フォーッフォッ!! 前号にひき続き「ドラゴンボール」情報じゃ!! 今回はワシのおうち、カメハウスの徹底ナゾ解き＆海底洞窟以降の悟空の冒険の旅をチョコっと見せてやろう! どうじゃ? ワクワクしてくるじゃろ!

文／亀仙松っちゃんの弟子、クリリン福留

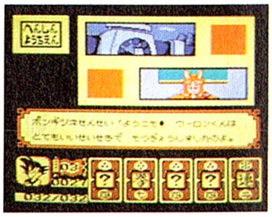
無限連続悟空之旅! 広大無辺艱難辛苦!!



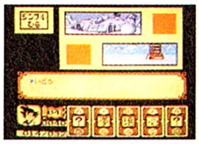
前回のおさらいをしてみようかのぉ。カメハウスをあとにしたお前はまず西の都に向かった。そして南部変身幼稚園〜ジングル村〜占いババの宮殿……と急ぎ足で冒険しちゃったワケじゃ…… ナニ!? まだカメハウスから出られんじゃと? 全くしよーのないヤツじゃな、もう一度修業のやりなおしじゃ!



▲ブルマを探してさまよう西の都じゃな!



▲なんとなくアヤしいぞ! の南部変身幼稚園も行ったのぉ…



◀レッドリボン軍のいたジングル村にもまたもや魔の手がせまる!!

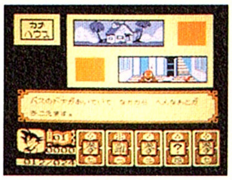
一発解明亀家之謎! 魔王追跡世界巡遊!!

徹底解剖! カメハウスの謎を解け!!

おまえがココから出られんのは旅の準備がそろっとらんからじゃ! そそっかしーヤツはいつまでたってもワシが足止めをくらわすぞ、順を追って説明するから前号のMAPも使って謎を解けぇいっっ!!

その壱 部屋を荒らした犯人の正体は?

外から帰って最初に見るものは、メチャクチャ荒らされた部屋じゃ! どこかに隠れたウミガメと話をして、キッチンで犯人の残した証拠を見つけ出すことが第一段階じゃな!!



▲バスを調べるとウミガメが事件の状況を話す! ブルブル震えとるぞ!



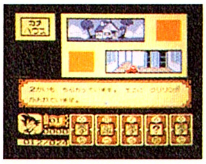
◀これがピッコロの証拠!!



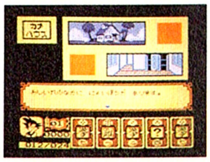
▶部屋のタナにはドラゴンレーダーが

その弐 2階に上がると第2の惨事が…!!

留守番をしておったクリリンもピッコロ大魔王の手にかかり変わり果てた姿になっとった…… 悲しんどるヒマなどないぞ! 武器の如意棒を見つけ出したら、下に降りて手がかりになるものをもっと探すのじゃ!!



◀床に横たわるクリリンの死体! あのクリリンでさえカンタンに倒すとは……敵は手ごわいぞ!!



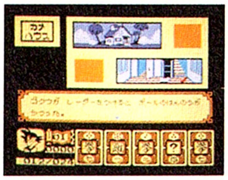
▶おしいれの左には如意棒が! 筋斗雲ともどもおまえの強い味方じゃ!! これなら百人力じゃな!?

その参 クリリンの仇を追え! 筋斗雲

さーて、いよいよ大づめじゃ! さっき手に入れたドラゴンレーダーを部屋で使え!! おまえのじっちゃんの形見の、四星球の反応がレーダーに写れば、筋斗雲でGO! じゃが、まだまだ未熟ゆえ、心配じゃの!



▶何度も言うが、ピッコロは最強の敵だぞ! ムチャだけはせぬよーになっ!!



◀部屋でドラゴンレーダーを使う……!! どうやら敵はそう遠くへ行ってはおらんようじゃな。追いつくか?

倒せ! クリリンの仇!!



ところが……

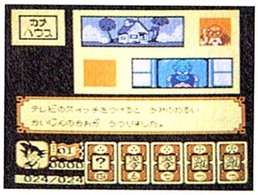
うーむ……、やはり今のおまえではピッコロ大魔王の手下にもかなわんよーじゃな。よし、助けてやるか!



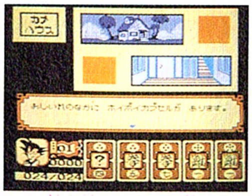
◀ピッコロ大魔王の手下でさえこの調子じゃ、先が思いやられるわい…ヤレヤレじゃのぉ

ランチを連れてブルマのもとへ!!

ワシのおかげでどーやら命は助かった…じゃが、筋斗雲はふき飛ばされたし、如意棒も奪われてしもうた。頼りのドラゴンレーダーも壊れちまっとる! どーやらフリダシに戻ってしまったよーじゃ、もう一度ピッコロ大魔王のことを調べてみるしかないのぉ……。それと、乗り物も探さにゃなっ!!

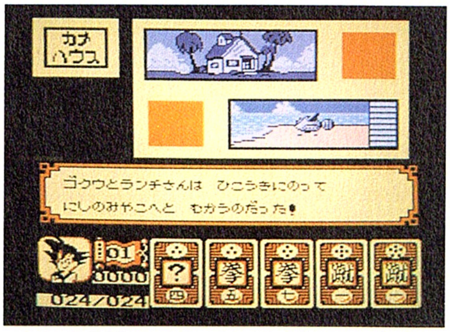


▲テレビに映るにっくきピッコロ! ヤツの狙いは何か?



▲筋斗雲がないなら他のモノで空を飛べばよかろう?

▶1階のおしいれにあったホイポイカプセルが飛行機じゃ



龍球求めて東へ西へ!! 悟空が翔ぶ!!

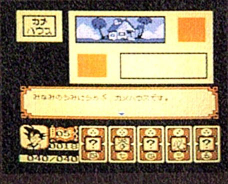
前号で紹介しきらんかった場所をおまえにそっと見せてやるぞ! 実はこの先もまだまだ旅は続くんじゃ…… 知りたいか? ピチピチギャルのパフパフかパンティと交換なら教えてやってもよいがの!!

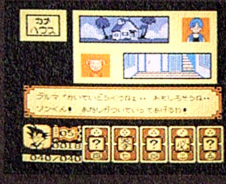
カメハウス

ジングル村を出たら、またまたカメハウスに帰ってきたぞ! どうやら次のポイントに進むカギがあるようじゃのぉ!!



◀フムフム、どーやら海の底に行くにも乗り物が必要なよーじゃ!!





▶ブルマとウーロンを連れていく!? 何かの役に立つんじゃろか?

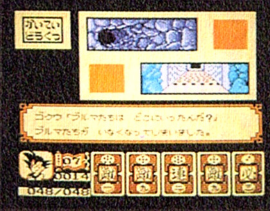
海底洞窟





◀こんなにたくさんワナがある! それだけ大事なモノがこの奥にはあるとゆーワケじゃな……

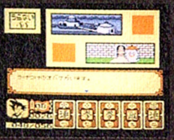
今度は深い海底に行くのか…… いろんなワナが待ち受けとる! 手強い刺客、桃白白も出てくるぞっ!! 一歩一歩注意して進めい!!



◀ブルマたちともはぐれ、今度は行き止まりとはのぉ

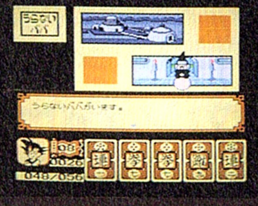
占いババの宮殿

アックマンや孫悟飯はおらんが、占いババはとっても役に立つ情報を教えてくれるぞ! ウレシかろう?



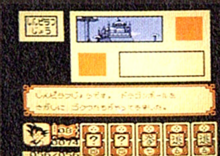
◀受けつけのオバケさんじゃ! 断じてチャオズではないんじゃぞっと



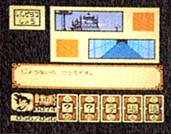


◀どーやら敵はおらんな…

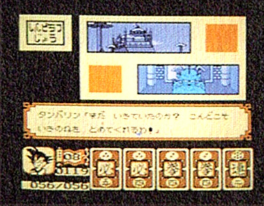
新ピラフ城



▶不気味な回廊が奥へ奥へと続く。ピラフの手下がおるが、戦う必要はなさそうじゃのぉ

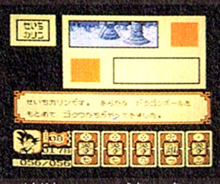


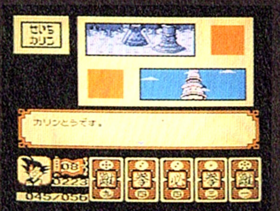
ピラフ一味の本拠地じゃ! コソコソとしつこいヤツらじゃが、ここにも手強い敵がいっぱいおるよーじゃの!



◀おっ! タンバリンがこんなところにおった!!

聖地カリン





◀てっぺんなんか見えんくらいの高さじゃのぉ…

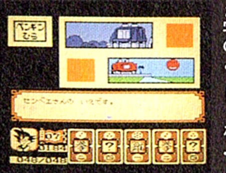
仙人カリン様の住む天まで届くよーな塔があるぞ! マンガでは修業の場じゃが、いったいどーなるじゃろ?



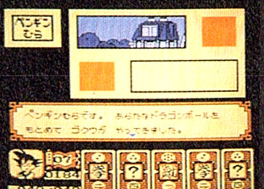
◀ワシが飲むのに3年もかかった超聖水! みごとカリン様から奪い取ることができるかのぉ、悟空よ…

ペンギン村

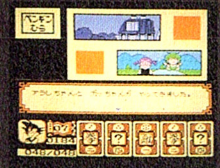
おやや? なつかしい顔ぶれがおるのぉ…… ここの住人は変わりモンが多い! いろいろためすコトじゃ!!



◀どーやら世紀の大天才科学者(?)のお宅のよーじゃな!



▶なんと! アラレちゃんも大事な情報をくれるんじゃよ!!



カセット／ハドソン／8月26日発売／￥5500

LEGEND OF URASHIMA



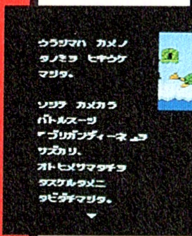
亀の恩返し 闘亀伝ブリガンディーネ

昔話がモチーフになったファミコンソフトといえば、今まで新鬼ヶ島や妖怪道中記が発売されているワケですが、この亀の恩返しも、浦島太郎を思い出させる昔話的ＳＦアクションゲームなのでした。

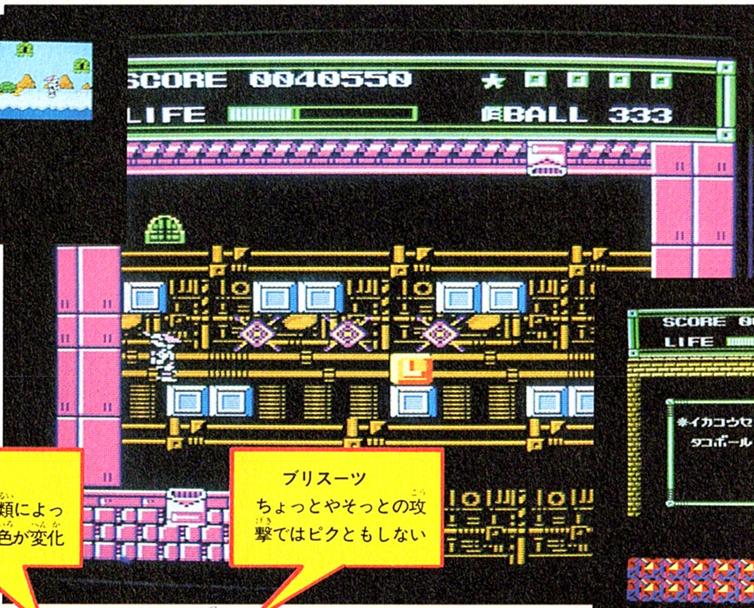
文／田尻智

亀にたのまれ機獣帝国へ向かうウラシマ

このところのファミコンソフトは、大容量になったせいか、いくつもの独立したゲームがひとつになってるタイプが多いようだ。僕はそんなソフトを幕ノ内弁当ソフトって呼んでいる。亀の恩返しも、アクションとシューティングのふたつのゲームを合わせて、さらに情報収集などアドベンチャー的要素を付け加えた、堂々たる幕ノ内ソフトだ。楽しみは多い！　でもひとつひとつの味が小粒になっちゃうのが、少し寂しい気がする……。



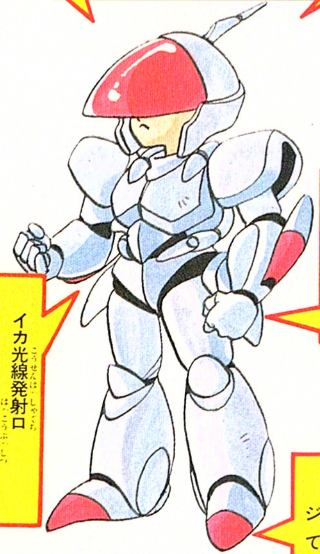
▲亀を助けたばっかりに、悪者退治に出かけなければならなくなったケン・ウラシマ……





◀最近のファミコンソフトでは定番の「お店でアイテムを買ってパワーアップする」システムも健在だ。アイテムを買うためには、エネルギーボールが必要だ。敵を倒して倒して倒しまくって、ジャンジャン集めよう！　ちなみに買ったアイテム類は、主人公が死ぬとなくなってしまうよ……。

闘亀装甲服ブリガンディーネを着て闘え！



ブリメット
アイテムの種類によってバイザーの色が変化

ブリスーツ
ちょっとやそっとの攻撃ではピクともしない

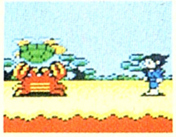
ブリジェット
コイツのおかげでハイジャンプだってできるんだ。うれしいよー

イカ光線発射口
ホタルイカの発光物質をエネルギー光線にして発射する

ブリシューズ
ジャンプ力がアップして、空中も歩ける！

〔ストーリー〕

ある日、浦島太郎の子孫であるケン・ウラシマは御先祖様と同じようにカメを助けました。カメはケンが超能力を持っていることを知り、自分の住んでいる惑星アクエリアスに連れいきました。そしてカメは必死になってたのみました。





「お願いです。機獣帝国に捕われてる６人のおとひめ様たちを助けてください」ケン・ウラシマは、機獣帝国を倒し竜宮王国に平和をとりもどすために戦う決心をしました。

アクション

アクション＆シューティングで楽しいなー！

このゲームは、大きく分けて、アクション面とシューティング面がある。アクション面では、武器やアイテムを取りながら、敵の機械城に浸入するのが目的。迷路になってる城の中にいる敵のボスを探し出し倒そう。そうすればお姫様を救えるぞ。そのあとは、サイボーク獣に乗り、シューティング面へ突入。島の上空や海底に潜むボスを倒せば、次の城へ進むことができるんだ。

早く6人のお姫様を救い出そう！

◎アクション面で手に入るアイテムはこれだ!!



●エネルギーボール

エネルギーがつまっているボール。ゲーム中、お金の働きをしているので、集めまくろう！



●エネルギーボックス

エネルギーボールが5個つまっているボックスである。ありがたやありがたや



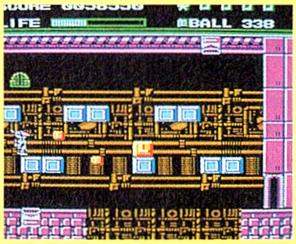
●ライフボール

1個取れば、ライフゲージが1目盛回復する。ライフゲージが満タンなら取らなくてもよし！

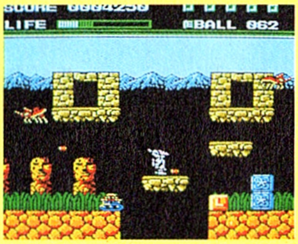


●ライフボックス

ライフボールが4個分つまっているボックス。ライフメーターが少ないときは大助かりだー

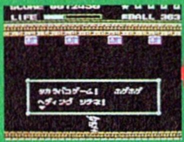


◀敵キャラクターを撃つと、アイテムに変わるヤツがいるんだ。特にエネルギーボールは、パワーアップするために絶対必要なものだ。出たら取るようにしよう！



◀画面のあっちこっちにある入口に注目！ 入口で十字ボタンを上にすると、中に入ることができる。お店をはじめ妖精やロボットに会って、ヒントを聴けたりもするよ

ホゲホゲ大好き♡



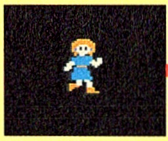
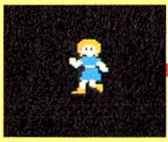
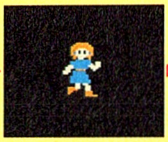
▲ホゲホゲのいる部屋にきたら、好きな宝箱の下でホゲホゲを……

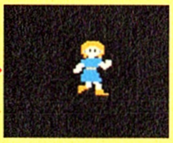


▲ヘディング！ うまく当たると、エネルギーボールが手に入るよ

お姫様のカワイイ踊り！

▼機械城のボスを倒すと、感激したお姫様がマンボ・チャチャ・ウー！と踊ってくれちゃうのだー！ かわいくってウキウキーッ！

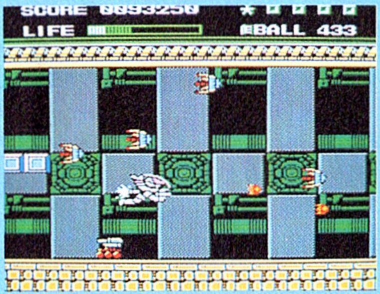


シューティング

シューティング面でも、敵キャラクターや敵の撃ったタマに、プレイヤーが触れてしまうとライフメーターが減って、ライフがなくなると死んでしまう。シューティング面では、ライフを回復させる店もアイテムもないから、より慎重にプレイしなきゃね！



◀美しい青空の上で戦うケン・ウランマ。パワーカプセルを早めに2個回収するコトが、ゲームを有利にすすめるコツなんだな



◀機械城に入る前はシューティングゲームになるんだ。ガンバロー！

シューティング面のアイテムだ！



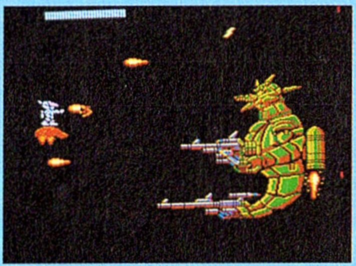
●パワーカプセル

これを取るたびに、攻撃力がアップする。ただし、最高2回までだよ！



●スピードカプセル

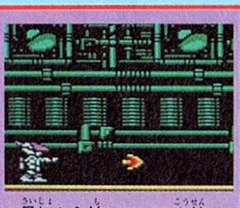
これを取るたびに、シップのスピードが上がっていくよ。ただし最高3回までだ



◀各面のラストに出現するボスキャラクターは、たくさん弾を撃たないと倒せないよ。体のどこかにある弱点を重点的に狙うといいゾ

コウゲキアイテムを買ってパワーアップ

イカ光線



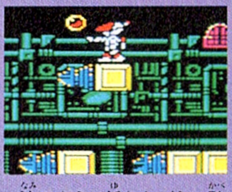
▲最初から持っている光線。上に向って、撃つこともできる

タコボール



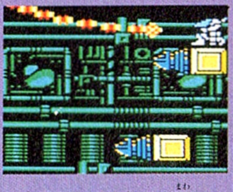
▲45度方向に飛び、さまざまな物に反射して進んでいく

クラゲボール



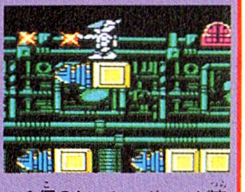
▲波のように揺れながら、壁を抜けて進んでいくボール

ウミヘビボール



▲ウラシマのまわりを回ってシールドとなってくれる

シンジュレーザー



▲3個のシンジュボールが連なって発射される



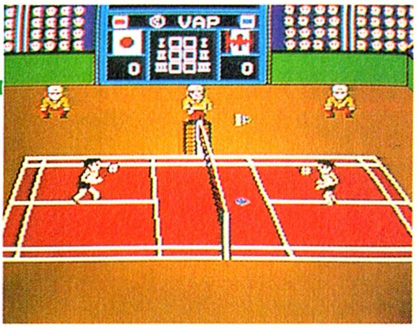
スーパーダイナミックスバドミントン

画面はシンプル、凝ったアトラクションは一切なし。第一印象はスッゴク質素だけど、ヤリ込めばヤリ込むほどに熱くなるという、中身の濃〜いゲームだ。バップさん、こいつぁスーパーリアルよりリアルでっせっ！

文／しんすけ

バドミントンっておもしろいという事実

バドミントンっていうと、卓球と同じく、意外とメジャーで一般大衆に広〜くゆきわたっているわりには、暗い印象をもたれがちなスポーツ。そこをパロッてかパロらずしてかはわからないけど、このゲームの画面はいたってシンプル。ジミ〜な作りになっていて、なんかおかしいんだよね。でも、肝心の中身はというと、ジャンピングスマッシュあり、多彩な打ち分けあり。そして、打ち方によって多様に変化するシャトルの飛び方など、実際のプレイを彷彿させるリアルさ。知的でハードなバドミントンを充分楽しませてくれるのだ。



◀コートに映ったシャトルの影に合わせてスマッシュ。なんか野球ゲームみたいだね



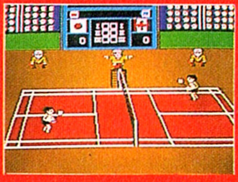
▶COMと対戦する場合、自分のチームは日本。敵は右へ行くほど強くなってくるぞ

プレイモードは3種類。性別もあるのだ

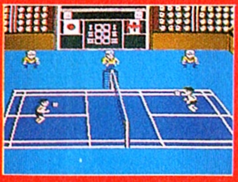
プレイモードは、COMを相手に1人で戦う1Pシングルスと2人で戦う2Pダブルス、友達と2人で対戦する2Pシングルスの3タイプ。それぞれ、BOYとGIRLが選べるよ。BOYはGIRLに比べ動きもスピーディー。シャトルの飛び方もパワフルだ。GIRLをレベル1としたらBOYはレベル2という感じだネ。まず最初はGIRLでシャトルの動きや操作に慣れよう。GIRLでは、けっこうラリーが続くから、ハラハラドキドキの緊迫したゲームが楽しめるぞ。どちらかというと技巧派向けだ。逆に豪快なプレイを楽しみたいなら、BOYを選択しよう。

☆4種類のコートがあるぞ！





コート1(室内)



コート2(室内)



コート3(屋外)



コート4(屋外)

○サーブ　▼赤いランプがついている方がサーブ



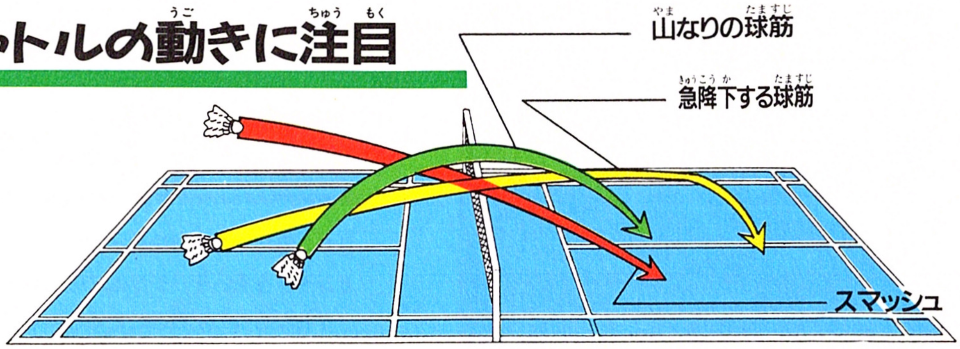
▲セットポイントは中央の赤いランプで表示される

ゲームは2セット先取すれば勝ちだ！

ゲームは3セットマッチでおこなわれる。BOYは1セット15点、GIRLは11点先取すればそのセットを取ったことになる。そして2セット先取した方が勝ち。加点方法はバレーボールと同じで、サーブ権を持った人（サーブする方）がポイントすると加点されるぞ。そして、10対10や14対14などで、デュースにもつれこんだ場合は、セッティング(Yes or No)ができる。Noなら続行、Yesだと3点（GIRLは2点）先取すれば勝ちとなるんだ。

とってもリアルなシャトルの動きに注目

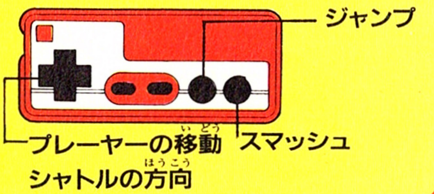
実際のシャトル（ハネ）の飛び方って知ってるかなぁ？　そう、バシッと打つと真直ぐ飛んでいって、急減速、急降下するあの飛び方。ゲームでも、そんなリアルな飛び方をしてくれるんだ。打つ位置や打ち方によって、シャトルの飛び方もさまざま。その飛び方のパターンを、右のイラストで見てみよう。



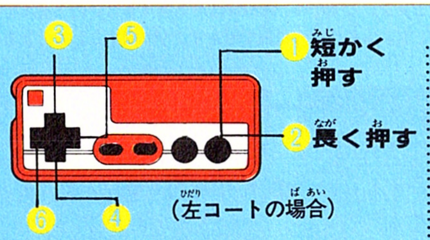
操作は簡単だけど使いこなせなくちゃね

操作は比較的簡単。誰にでも手軽に楽しめるようにできているんだ。でも、簡単だからといって最初からブリブリプレイできるかっていうとそうでもない。どっちかっていうとファミスタっぽいところがあるんだ。簡単な操作なんだけど、ヤレばヤルほど奥が深いって感じの……。だから、ウマイ、ヘタは完璧に表われちゃう。基本操作は右のイラストで説明してあるとおりだ。そして、気になる必勝テクニックは、下のコーナーでじっくりとね。

〔基本操作方法〕

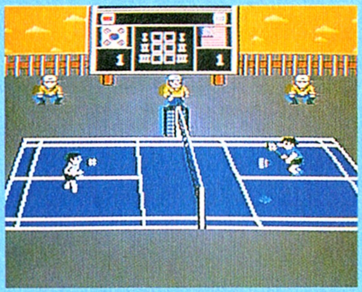


奥の深さを感じさせる多彩なテクニック

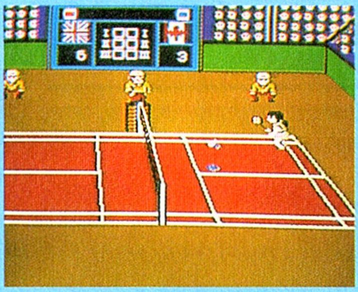


まず打ち分けから覚えよう。これはⒶを押す長さや、打つ瞬間の✚の操作、はたまた打つ位置によってもシャトルの飛び方は変化してくるぞ。打つときは、コートに映ったシャトルの影にキャラを合わせること。野球ゲームをやったことのある人なら、すぐにその感覚はつかめるハズだ。

1. Ⓐを短かくチョンと押すと、弱い玉が打てるぞ。フェイントっぽく、前へポトンと落とすときに使おう
2. 逆にⒶを長く押すと、強い玉が打てるぞ。スマッシュするときにはこれだ。長い玉を打つときにも使う
3. 自分が左コートの場合、打つ瞬間に✚の上を押すとシャトルは左方向へ飛ぶぞ。右コートなら右へ飛ぶ
4. 打つ瞬間に✚の下を押すと反対に右方向へ打つことができる。左右の揺さぶりは意外と有効。使うべし
5. キャラの前方向。つまり、左コートなら、✚の右を押せば低い玉が打てるぞ。ネットに注意してネッ
6. ✚の左、つまりキャラの後方を押せば高い玉。強く高い玉を上げて、テニスのロブみたいに使うのも手



▲コートの右端スマッシュ！　スマッシュは左右に散らすと効果絶大だ!!　ヤリッ



▲打ち分けはサーブでも使える。これは、相手の左前方にチョンと落とすサーブ



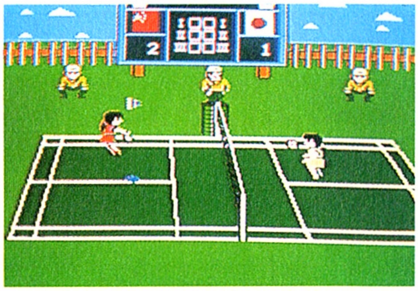
シャトルを高い位置で打つと、オーバーハンドの威力のある玉が飛ぶぞ。打つポイントを覚えよう



反対に低い位置や、手前で打つと、アンダーハンドの弱いフワッとした山なりの玉が上がるんだ

ジャンピングショット!!

このゲームの、一番ハデで威力もあるのがジャンピングショット。シャトルの影にキャラを合わせ、ⒶⒷ同時に押せばできるぞ。でも、シャトルをとらえる打点や、ちょっとでも打つ位置（影の位置）からずれると打つことができないんだ。意外と難しいぞ！



▲ジャンプショット！　もし、タイミングが早すぎて空振りしても、その後すかさず打てば一人時間差だぜ



◀シャトルの影の真上でⒶⒷ同時にプッシュ！　このとき、シャトルの高さもちゃんと計算してタイミングをとってね。チャンスボールのときにはヒューって音がするぞっ！



エイト・アイズ

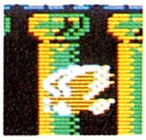
8つの目だ。二十四の瞳っていうブンガク小説があったが、ベツに何のカンケイもないぞ。ジツはこの「エイトアイズ」っていうのは盗族にウバワれた8つの宝石のことらしいわけね。さあとりもどしに行こうぜ。

文／ウサンクサー山田

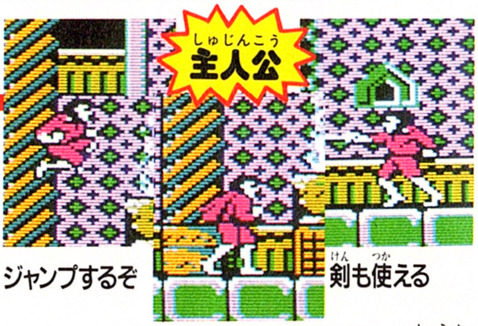
女盗族ルース一味をタタキノメセ！

時は19世紀末。遺跡の発掘のために大英博物館からハケンされた調査隊が、悪魔崇拝で知られる残虐な女盗族、ルース・グランディエ一団に襲われ、出土品をふくむ一切の資料が奪われたっ。悪魔復活の邪法に関係があると見られていたこの遺跡での事件を重く見た紋章院第七部会では、全英一の剣士であり、優れた鷹使いでもあるジュリアン・ジェイムズ・ボンド少佐をルース一味のアジトへ潜入させることにしたのだった。

▷カットラス(鷹)



▶少佐が女王陛下よりイタダイたという、とてもありがたいトリさん。急降下攻撃というシンプルな技で敵をたおすぞ

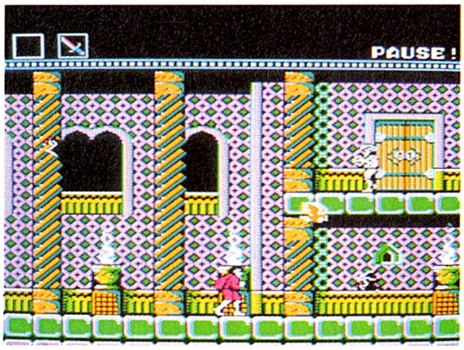


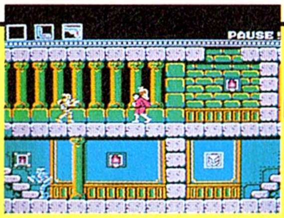
△ジュリアン・ジェイムズ・ボンド少佐

▲コイツが主人公のジュリアン（中略）ボンド少佐サマだ。ジャンプ、しゃがみ、階段のぼりと何でもこいのスゲエヤツだ。しかも手に持った剣で敵をザクザク殺すこともできるぞ

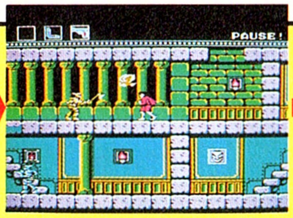
アイボーの鷹とオトモダチになろう

このゲームのポイントは、人間とトリの2つのキャラを同時に操作すること。2人同時プレイで役分担もできるが、1人でアソブ時はこのメンドクサイ操作法になれなきゃダメ。

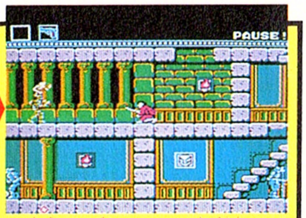




▲フダンは少佐の肩にチョコンととまっているカットラス。ケナゲだ

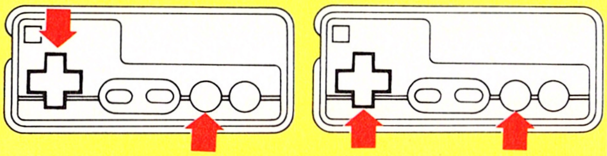


▲下の操作で飛びたち、飛行を始め、もう一度同じ操作で戻ってくる



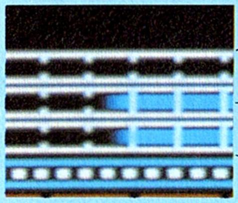
▲間合いを見はからって急降下して攻撃!! 降下中は、とりあえずムテキ

親切図解 カットラスはこう操作せよ



ちなみに画面表示の読みとり方

●プレイ中

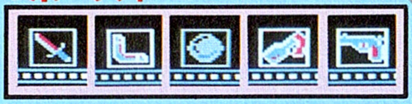


アイテムを使うためのパワー。十字架を取ると増える

カットラスの体力。タカも人間も限りあるイノチだ

ボンドの体力だ。ゼロになると当然ゲームオーバーよ

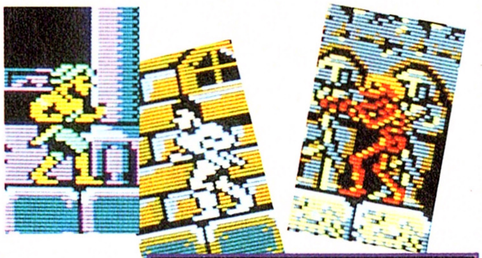
●ポーズ中



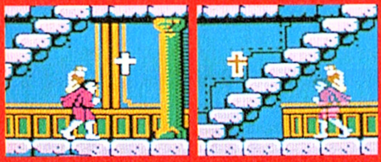
▲スタートボタンを押すと、攻撃アイテム選択画面に。十字ボタンの左右で選ぼう。使うときは十字ボタンの上または下とⒶボタンを同時に押すのだ

異様に強いテキを倒しつつススもう

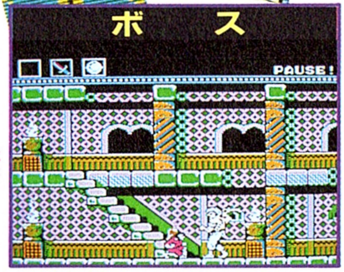
屋敷内にいる敵は、ザコといえどもやたらと強い。ユダンしてると、アッというまにタコなぐりにあってサヨナラだ。そうならないタメにも、操作法やアイテムのコトをしっかりアタマにタタきこんで、シンチョーに根気よくせめていくのがカンジンだ。



パワーアップだ!!



▲白い十字架はアイテムの使用量が…　▲赤いのはライフパワーが少し増える。取れ

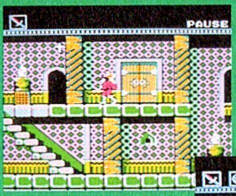


▶各ステージの最後には、これまた強いボスがいる。勝つと、ボスは改心してお茶をゴチソウしてくれるぞ。そして宝石と剣を一本くれるのだ。

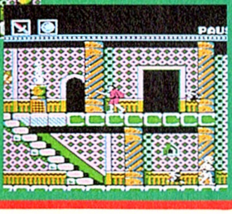
ドアを開けろ!!



ステージを仕切るドア。これを開けるにはどこかにあるスイッチを攻撃しなくてはならないのだが、ドアは一定時間たつとまた閉まってしまうんだ。そこで、チト頭を使って…



◀こんなにドアとスイッチが遠くはなれている場合は、カットラスを使おう。ラッキー



▶カットラスにスイッチを攻撃してもらえばラクラク中に入れる。ハッピー

アイテムをさがせ

少佐とカットラスの2人がかりでもまだツライという時は、もはやアイテムというヤツにたよるしかない。当然のようにコレらは隠れまくっているので探すしかない。中にはカットラスにしか取れないような場所にあるのもあるぞ。



◎投げナイフ
投げると、まっすぐにヒョイーンと飛んでいく。威力はあまりない



◎ファイヤーボトル
地面に落ちると燃えあがり、その炎でテキにダメージを与えることができる



◎銃
その名の通りのハジキだ。威力は最強だが、通用しないテキもいるぞ

〔攻撃用アイテム〕



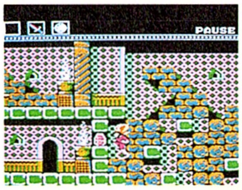
◎ブーメラン
一定距離飛ぶと戻ってくる。往復でダメージを与えられるのでナカナカ強いよ



◎キラーボール
かなりの威力があるが、そのぶんアイテムメーターの減りが早いのさ



◎アイスボール
テキの動きを一定時間止める。ボスなどのカタいやつらに使おう



◯攻撃用アイテムは特定の敵を倒すと出るが、お助けアイテムはブロックの中に隠れている。あやしいブロックがあったら攻撃してみようぜい

〔お助けアイテム〕



◎パワーどんぶり
アイテム、カットラス、ボンドのパワーゲージを全て1マスずつ増やす



◎ビタアップC
ダメージの半分だけパワーを回復する。つまり残り体力と同じだけ増えるというコト



◎スーパービタアップ
たとえ死にかけていても、これさえあればゲージ満タンまでパワー回復だ



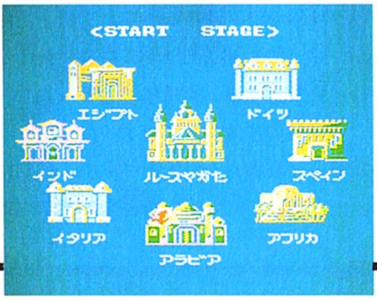
◎フジミゴールド
一定時間不死身（無敵）になり、敵からの攻撃を受けつけない。ウレシイ



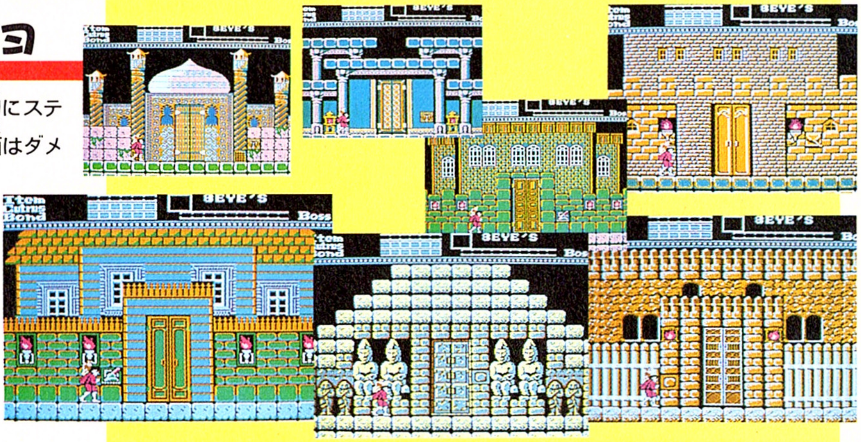
◎トラパワーZ
一定時間、通常のパワーの数倍のウルトラパワーを発揮することができる!

全部で8ステージもあるヨ

7ステージをプレイする順番は決まっていない。最初にステージセレクトができるので、あまりのムズカシさにこの面はダメだと思ったら、別の面から始めてみよう。ガンバレ。



◯マンナカにある教会が、大ボスのルースの住み家だ。マワリの7ステージをクリアするまでは行けないのさ



カセット／EPIC SONY RECORDS／9月30日発売／¥5900

VIVA LAS VEGAS



ビバ ラスベガス

なんとあのラスベガスの雰囲気をそのままゲームに、ということで出来上った「ビバ・ラスベガス」だ！ ラスベガスのゲームの中でもよく知られているポピュラーかつエキサイティングな4種類のゲームにいざ挑戦！

文／プロフェッサー来宮

4種類のゲームにエキサイティングしよう！

▶ブラックジャック◀

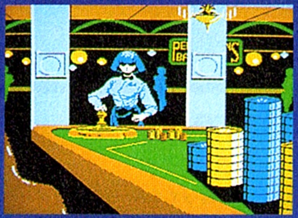


◀ラスベガスの人気カードゲームと言えば、このブラックジャックである。テンポよくカードを引こう！



ラスベガスはもちろんカジノのトランプゲームの中で、一番はやっていると言われるブラックジャックである。今さら言うまでもないが、全てのカードの数の合計が「21」に近いものが勝つ。でも21をオーバーしてはドボンだ。

▶ルーレット◀



◀ルーレットは意外にかったるい感じがする。当る確率もあまり大きくないしね。まあ遊びと思ってやろう

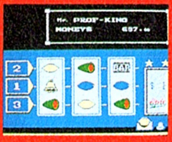


1から36までの数字とさらに0と00を付け加えたボードの自分の予想する数字にチップを賭ける。ストレートと呼ばれる一つの数だけに賭ける方法、黒または赤、奇数または偶数、パーシャンと呼ばれるグループに賭ける方法がある。

▶スロットマシーン◀

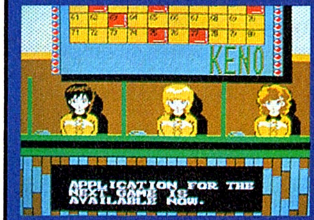


◀ルーレットと同様あまり当る確率はよくない。でも7の数字が3つそろった時の感動は何よりも一番だ！



今ではパチンコにも取り入れられた、スロットマシーン。上、中、下と3か所に賭けることができ、どのラインにでも同じマークが3つ揃えばそのマークの種類により1枚から10万枚のコインがマシーンから出て来るぞ。

▶KENO(キノ)◀



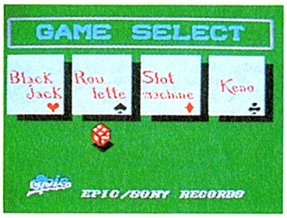
◀あまり馴染のないゲームだが、結構面白い。当った時の配当率も大きいので、一発狙うのには最適だ！



キノはこの4つのゲームの中ではチョット なじみが薄いゲームかもしれない。キノ用紙に1から15まで好きなだけ印を付け、コンピュータが発表する20の数字と自分の数字とが一致すれば、その当たった数により配当されるのだ。

ラスベガス気分でプレイできるぞ！

ラスベガスの夢を、そのままファミコンゲームの中にパックしたというゲームだ。とにかくカジノに行ったつもりになって、気分を出してプレイしてみよう！ カードのディーラーや他の登場人物も全て英語で話しかけてくるので、ちゃんと英語の勉強もしておかないと、スムーズにプレイできないぞ。



◀スポットゲームではブラックジャック、ルーレット、スロットマシーン、キノの4種類のゲームで遊べる。自分の得意なゲームでチップを増やそう！

でも心配無用。通訳を雇うことができるのだ。ブラックジャック、ルーレット、スロットマシーン、キノの4種類のゲームを単一に選んでプレイもできるが、やはりこのゲームの売りは、1週間のラスベガスツアーに出て、ミリオンボーイを狙う「ベガス・ドリーム」。コンティニューはパスワードで何回もできるんだ。



▶ゲームを始めるためには名前をエントリーしなければならない。エントリーは4人までできる。プレイヤー対プレイヤーの勝負もできるんだよね

ゲームの形式は2コースある

SPOT GAME

スポット・ゲームでは左頁で紹介した4種類のゲームを自由に選択して楽しもう。

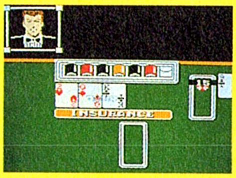
ゲームでは4人までの名前をエントリーでき、各プレイヤー同士の持ち金のやり取りができる。

またこのゲームではブラックジャックにおいて、特別ルールが次のように設定されている。

①インシュアランス…ディーラーのカードがエースの場合にインシュアランスでき、ディーラーがBJだったとしても賭け金が戻ってくるのだ。

②ダブルダウン…配られた2枚のカードの合計が9～11の時に賭金を倍にすること。

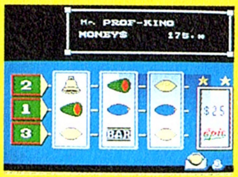
③スプリット…2枚のカードが同じ数字の時、カードを分けてディーラーと2度勝負できる。



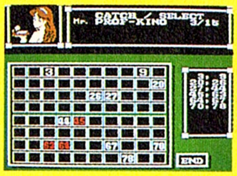
◀ブラックジャックではダブルダウン、スプリットなどの方法がある



◀ルーレットでは時には一発逆転を狙って賭けてみよう。「00」あたりが狙い目かも…

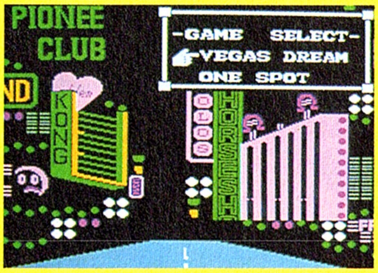


◀スロットマシンでは25ドルを3枚ぐらいずつ、つぎ込みたいね

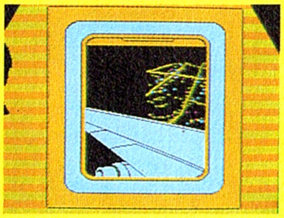


◀キノはかなりのスリルを味わうことができる。一発大穴を狙おう!

VEGAS DREAM



▲タイトル画面のラスベガスの街並。なかなかカラフルできれいだね。なんとなくその気になってくるね。ベガスの夢をつかんでみよう!



▶なんと飛行機に乗ってベガスに到着。待っているのは破産なのか、それとも…

スポット・ゲームとは異なり、ゲーム自体にストーリー性を持たせたコースだ。はじめの700ドルをもとでに、1週間のラスベガスツアーに出発し、いろんなゲームをやってゆきながら、ミリオンボーイを目指すというコースである。

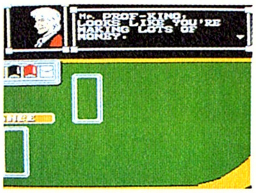
「ビバ・ラスベガス」は登場する人物すべてが、英語で話しかけてくるので、このゲームは英語ができないと全くダメ。とは言っても、セレクトボタンを押せば、ひょうきんな通訳の男が出現し、ホイホイと通訳してくれる。この時通訳料として10ドルを支払うことになるので、貧乏な時はガマンして英語辞典でもひいて、自分で英訳してみよう。ゲームをしながら英語の勉強ができるなんて、おかあさんも涙もんのファミコンゲームだ!?

ミリオンボーイになるには道は遠い。ゲームの途中で、いろんなアクシデントが発生する。スリやサギなどお金を持っていかれるものや人を助けることにより謝礼をもらったりと、波乱万丈のストーリー。

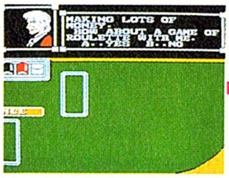
アクシデントをのり越えよう!

VEGAS DREAM

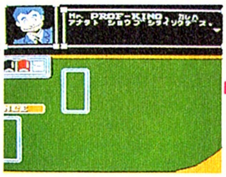
ベガス・ドリームで発生するアクシデントは、結構面白くスリルがある。「ちょっと、話を聞いてくれ」とその人について、地下に降りてゆくと、階段でころんで病院送りになったり、治療費をとられたり、詐欺師にあったり、ギャンブラーに1対1の勝負を挑まれたりする。逆にお金に困っている人から買ったものが実は高価なものだったりして、大儲けしてしまうことも…。アクシデントをのり越えミリオンボーイを目指そう!



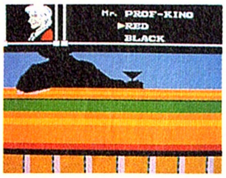
▲ブラックジャックをプレイしていると、謎の人物が出現する!



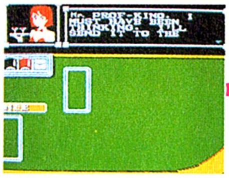
▶謎の男がルーレットで勝負を挑んでくる



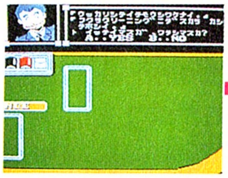
▶英語がわからなくても彼がいれば大丈夫



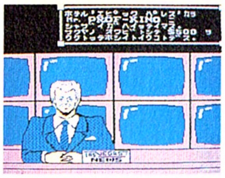
▶赤か黒かの二者択一で勝負するのだ



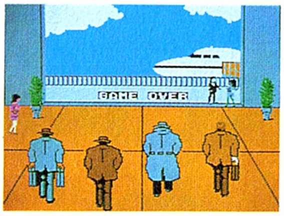
▶ウェイトレスが酒をこぼしてしまった



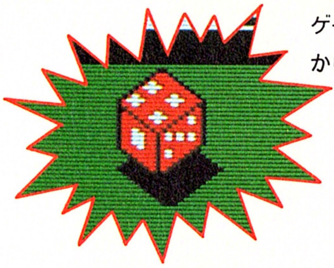
▶あなたのシャツを洗濯すると言っている



▶なんとホテルからお詫びの金が出たぞ!



破産しても、もう一度チャンスをくれるが、これに負けると…



ゲームをプレイしながら、さまざまな人物から話しかけられ、時には勝負を挑まれ、ミリオンボーイを目指すなんて、ちょっと夢があるよね。とにかく勝負はかけ引きがカンジン。夢のような世界が待っているか、それとも……。

Ultima コミック版

ウルティマ〜エクソダスの恐怖〜

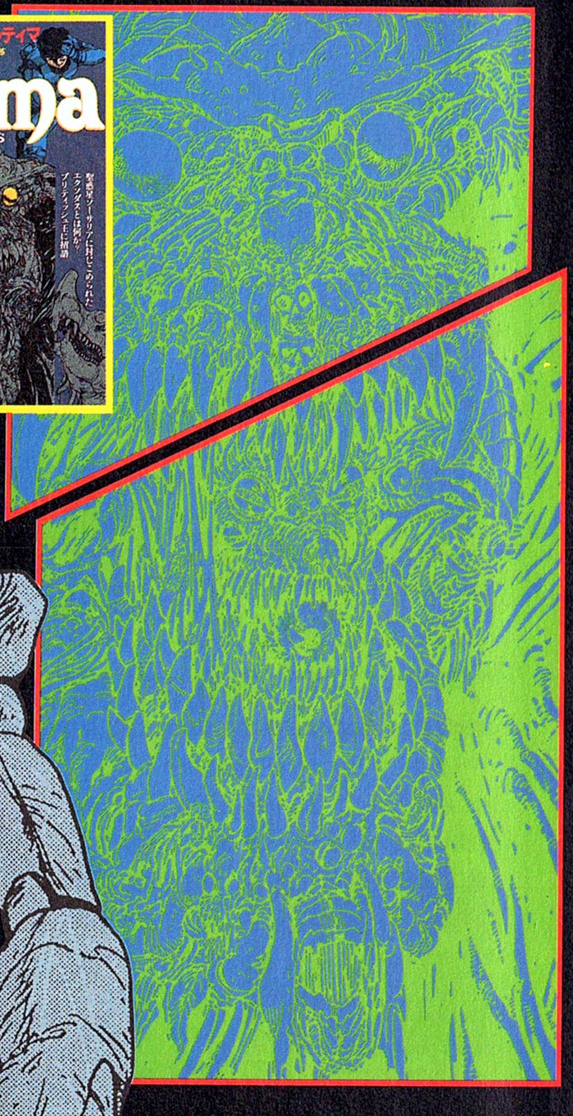
発売中!!

田中成治/作
ロード・ブリティッシュ/原案
A5判/定価880円

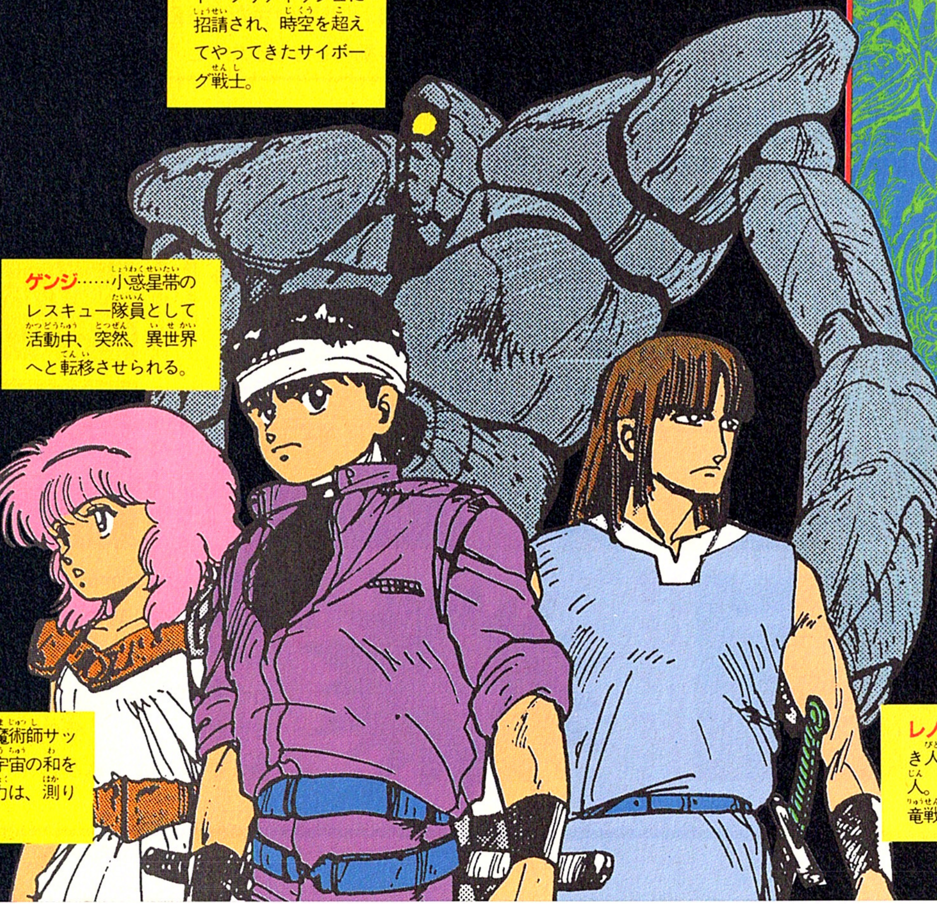
ウルティマの完全コミック化ついに完成!!

パソコン・ロールプレイング・ゲームの元祖にして最高峰といわれ、ザナドゥやドラゴンクエストにも大きな影響を与えたウルティマ。ロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオットが心血を注いでつくりあげたウルティマ世界が、いま、完全コミック化!!





STORY 二つの月に暗黒の"合"が訪れるとき、封じこめられた魔の化身・エクソダスが復活する! その凶兆はすでに聖惑星・ソーサリアのいたるところにあらわれはじめた。ブリティッシュ王は異界より竜戦士を招請し、4人のチームを編成した。同じ聖痕を持つ4人の前に立ちふさがるミナクス、モンデイン、赤き蛇、そしてエクソダス……。死闘につぐ死闘の果てに待ちうけているのは!?



ビガロ……やはりロード・ブリティッシュに招請され、時空を超えてやってきたサイボーグ戦士。

ゲンジ……小惑星帯のレスキュー隊員として活動中、突然、異世界へと転移させられる。

アイダ……魔術師サッタバの娘。宇宙の和を実現する能力は、測りしれない。

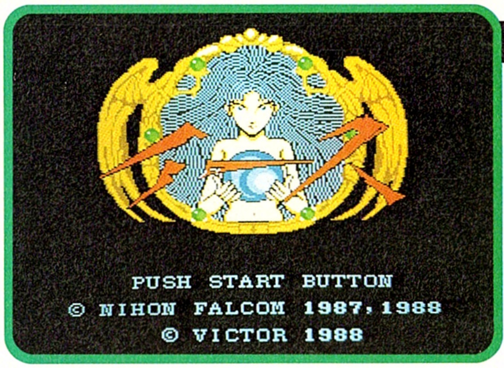
レノン……アイダの付き人として旅に出た詩人。しかし聖痕が現れ、竜戦士の一員と知る。



ファミリー コンピュータ
武田信玄2
乱世、独創中!!
「武田信玄」で目覚めた野望。
その野望の次なる舞台が今、姿をあらわす!
心、熱くして待て!!
ファミリー コンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。
ホッド・ビィ ファミコンニュース 03-368-2080

カセット／ビクター音楽産業／8月26日発売／¥6200

Ancient Y's Vanished



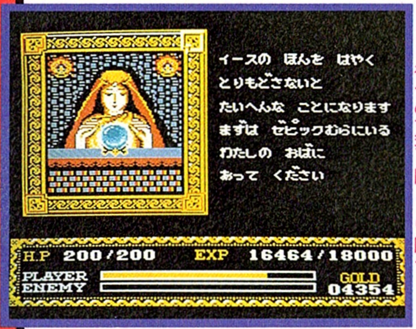
イース

イースの発売日は8月26日。夏休みも残り少ない時期だ。学生の人は宿題を片づけるのに大忙がしの頃だよね。今から宿題を始め、25日には終らせよう。そして26日からスッキリとした気分でイースを始めよう！

文／CB成沢

いよいよ発売1週間前。待ち遠しいよおー

エステリアの国を救うために、そしてかつて栄えたというイースの国の謎を探るために旅立ったアドル＝クリスティン。彼の冒険は



◀ミネアの街にいる占い師・サラ。彼女の言葉を聞き、冒険へ！

まだまだ前半。ゼピック村の北にある太陽の神殿を探索中だ。

前回までに紹介したのは太陽の神殿のB2、3Fまで。ここは前半戦、というより序盤戦のヤマだ。B1Fにいるデカキャラ、ジェノクレスとの戦い。そしてB2、3Fへ。ここにはカロンやブルナーなどの強敵がいる。これらの敵を倒し、経験値を上げ、アイテムを探し出し、さまざまな謎を解いていく。イースのゲームシステムがほとんど理解できるはずだ。また、戦闘も完全に把握しておきたい。

いよいよ冒険も本格的になってきたぞ。



◀街の人々から話しを聞く。様様な情報を得て、冒険を進めていくのだ

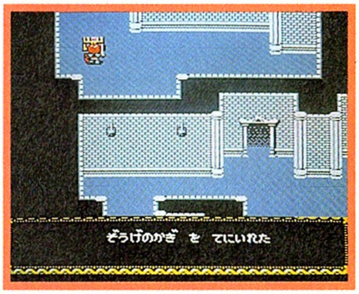


◀神殿のB3F。敵がうようよといる。必殺の半キャラずらしアタックでやっつけよう

今回は神殿B4F、廃坑1、2を紹介

さて、前回紹介しきれなかった神殿の最深部、B4Fと前半戦の大ヤマ、廃坑1と2のマップを中心に紹介しよう。イースは2部構成のゲームで、廃坑クリアまでの前半戦と、ダームの塔の中を駆け巡る後半戦とに分かれている。それだけに廃坑はかなり手強い。用心深く、慎重にプレイしよう。

ちなみに廃坑クリアの目標HPは最高値だ。



▶B4Fにもアイテムはいっぱい。象牙のカギを見つけたぞ

神殿内で得られるアイテム

大理石のカギ



◀かなり立派なカギだ。どこかの扉を開くのだ

象牙のカギ



◀これも大理石のカギと同様にどこかの扉を！

宝箱のカギ



◀その名の通り、カギのかかった宝箱を開く

牢屋のカギ



◀B2Fにある牢屋の扉を開くカギだ

ヒールポーション



◀HPがフル回復する。街の病院でも買える

ルビー



◀ビムが買い取ってくれるアイテムだ

ネックレス



◀このネックレスもビルに売ってお金稼ぎ

リングメイル



◀装備していると敵からのダメージを1/2にする

マスクオブアイズ



◀仮面を形どったこのアイテム、効果は秘密

銀の鈴



◀誰かがなくして困っていたよね……？

シルバーシールド



◀ラージシールドよりもはるかに強力な盾！

イースの本



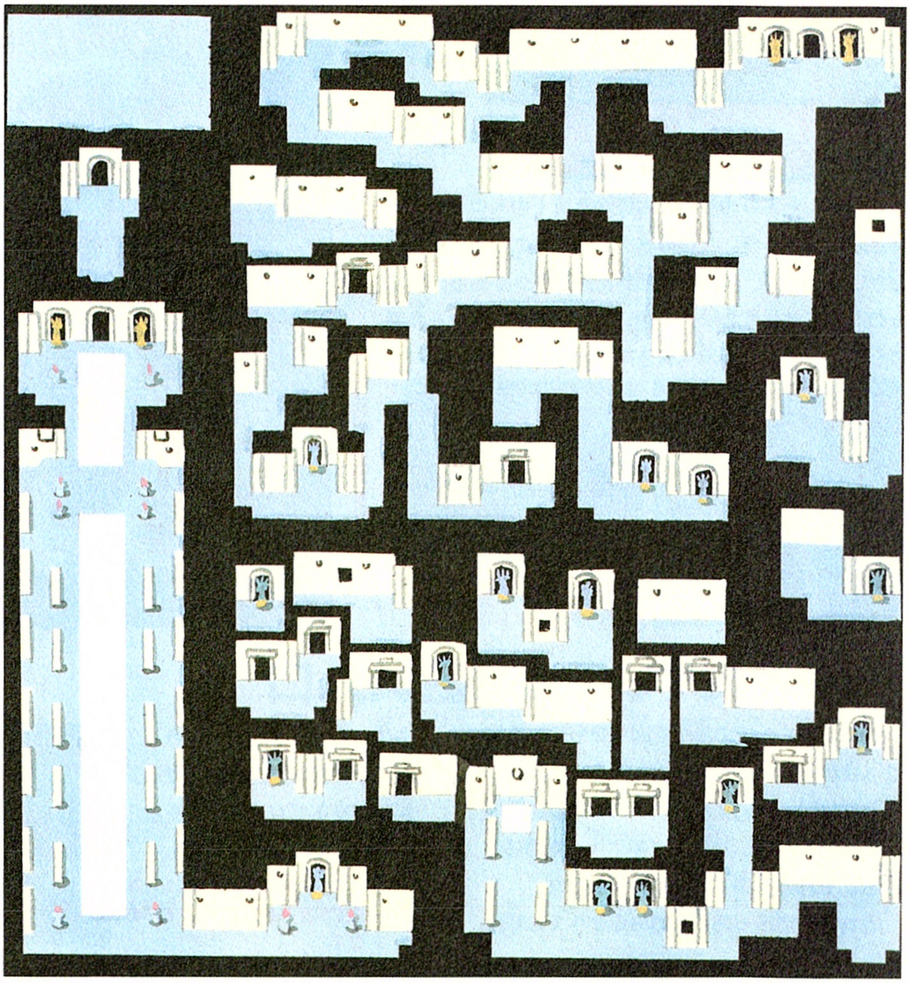
◀ハダルの章が書かれている本なのだ

太陽の神殿 B4F

神殿探索もいよいよクライマックス。最深部のB４Fに挑戦だ。

ここはB２、３Fとは床の色が異なるだけでなく、敵もまったく別種のものが現れる。しかも強い！　ガイコツのようなレスコイド、ライオンの姿のライアス、剣を持ったディンベルなどレベル10程度ではたち討ちできないほどだ。まずはB２、３Fで地道にレベルアップしてからB４Fへ来るようにしよう。

もちろん必殺技である半キャラずらし戦法をフルに生かさないと、ボロボロにされるだけだ！





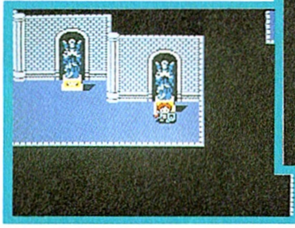
▲宝箱みっけ！　中味は何だろう？



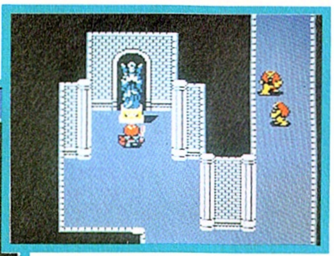
◀動きは素早く、大量に現れるライアス

ワープの繰り返しで進んでいくのだ

B４Fを大ざっぱに分けると、左側のデカキャラの部屋へ通じる通路と右側の迷路フロアとになる。右側は上半分はB２、３Fと似たような構造だが、下半分は独立したいくつかの区画に分かれる。ここでは女神像によるワープで進んでいかなきゃならないのだ。どの女神像を使えばどのようにワープするのか、チェックしておこう。ややこしいから、間違わないように！



▶１F→B１Fと同じ要領のワープだが、女神像がいっぱいあるのでややこしいのだ



▲どこへワープするか、ちゃんとチェックしておかないと再び来るときに困ってしまうぞ

廃坑へ入るにはどうしたらいいのか？

すべてのアイテムを見つけ、謎を解き、B４Fのデカキャラ、ニグティルガーを倒したら、神殿での目的は果たされたことになる。さあ、次は廃坑だ。しかし、廃坑へは小さな湖があって行く手をさえぎっている。なんとかしてこの湖を越えなきゃならないのだ。そのヒントは草原にある。怪しい場所をくまなく探し、廃坑行きの手がかりを見つけ出せ！



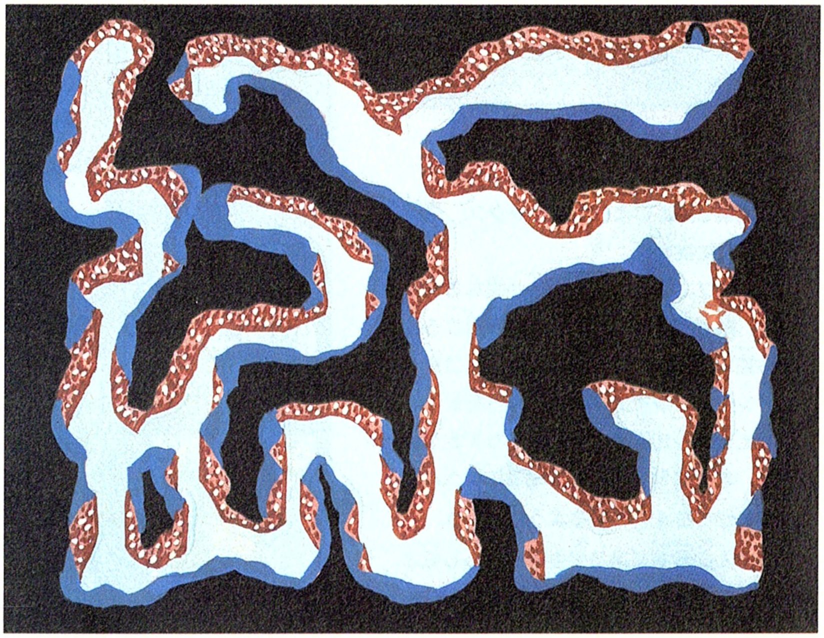
◀この小さな湖が廃坑への道をふさいでいる。どうにかしないとゲームが進まないのだが、さて？



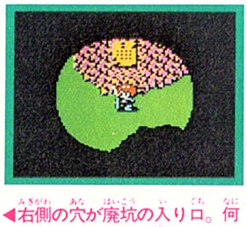
◀おっと、いきなり神の墓。この写真と廃坑とがどんな関連があるのかそれはね……

廃坑1
～右側の入口～

2つ並んだ入口のうち、右側が廃坑1の入口だ。まずはこちらへ入ろう。この廃坑1は廃坑2のための練習台。敵がいないので、廃坑の雰囲気と感覚をつかもう。アドルの周りしか見えないので迷いやすいが、マップを参考にして、すべての場所へ行ってみよう。







◀何やら妙なものが壁にあるが……?

◀右側の穴が廃坑の入り口。何もしなくてもすぐに入れるぞ

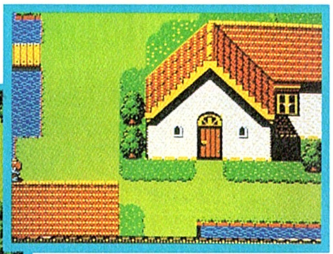
封印されている廃坑2の入口

廃坑1ですべての場所を回ったら次は廃坑2へ挑戦だ。しかし、廃坑2はその入口が、何らかの強い力により封印されている。この封印を解くには、廃坑1で手に入れたある情報と、それに基づく行動が必要なのだ。

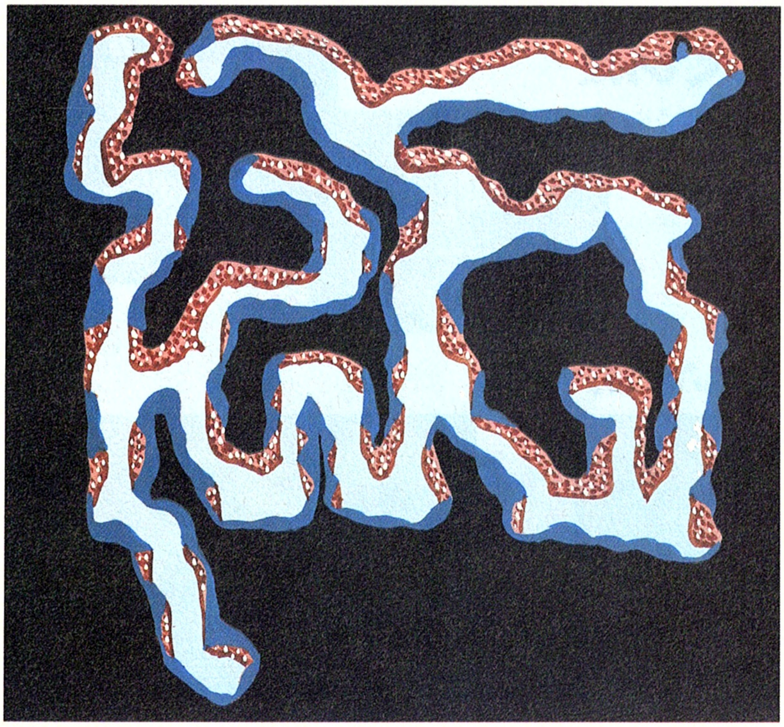
これまでに行ったことのあるすべての場所を思い出し、考えてみよう。どこかに変だな、と思わせる場所があるでしょ。そこをよく観察してみよう……。

▶すぐには入れない廃坑2。何をすれば入ることができるのかな?





▲突然ですが街の風景です。なぜここに街の写真が入っているかというと……ああっ、言えない。ゴメン!

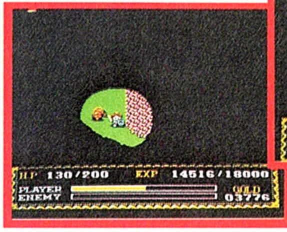


廃坑2
～B1F～

廃坑2は1ほど簡単なところではない。神殿B4Fに現れた顔よりさらに強い敵が現れ、しかも地下4+1階建て!今回はB4Fまでのマップをお見せするので、プレイの時には側に置いておいてね。うれしくなるほど役立つはずだ!

で、B1Fなんだけど、ここは廃坑1とマップが酷似している。同じ様な感覚で歩けばすぐB2Fへ行けるはずだ。

▼イモ虫のようなオスクロス。見ためよりもはるかに強いのだ



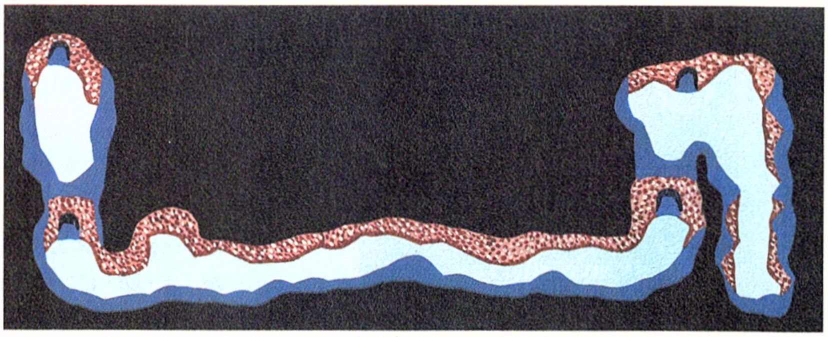


▲どこかにある宝箱。中味は敵のスピードを半減させるタイマーリングだ

廃坑2 ～B2F～

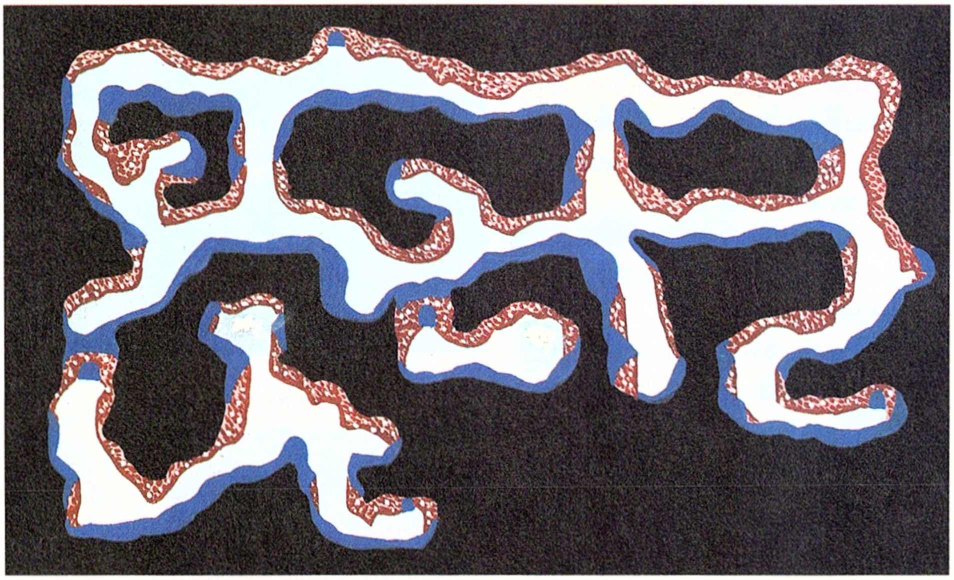


▼ここって、意外と気づきにくいんだよね



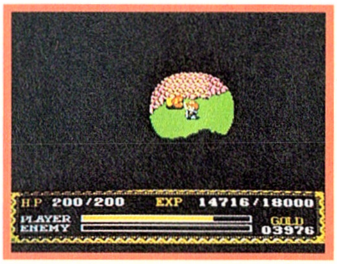
このフロアには敵が出現しない。ほっと一息つけるよね。

左端の出口がB３Ｆへ通じているけど、行き止まりの右端にも行ってみよう。



廃坑2 ～B3F～

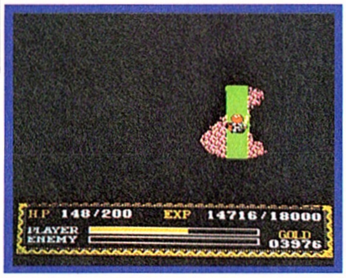
形そのものは割とすんなりしているが、広い。どこにいるか見失なわないように。くまなく回れば、いいことがあるかもしれないよ。ここも敵キャラに注意。



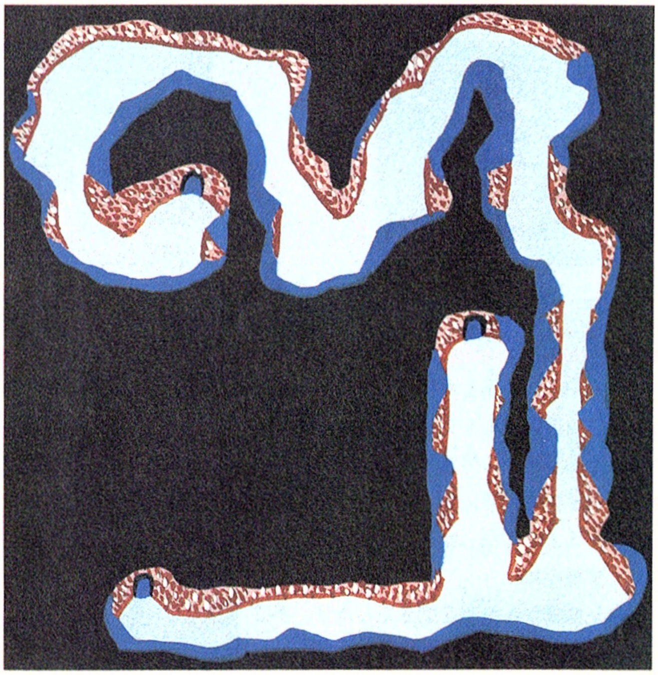
◀大きな口の○○○○はけっこういやらしい敵だ。割とスピードが速いから!

廃坑2 ～B4F～

▼ここです、ここ。敵が現れたらすぐに逃げないとまともにぶつかってしまう危険地帯なのだ







右側の通路を通るときは敵キャラの様子をよく見ていよう。１キャラ分しか広さがないので、半キャラずらしができないのだ。一気に進むか、一度引いて、敵がいなくなったのを見計らって進むか。どちらにしても注意が必要。

左上の出口はB５Ｆへのものだが、右中央の出口はそこへ入ると行き止り。しかし、行ってみる価値はありそうだ。果たして何があるか!?

▶突然こんなフロアに出てしまった。ここは草原と同様にＨＰが回復するところだ。左の宝箱は？

カセット／データイースト／10月上旬発売予定／¥5800

COBRA COMMAND



コブラ コマンド

アクション映画の大スター、S・スタローンとA・シュワルツェネッガーが、J・M・ビンセントとR・シャイダーを従えファミコンゲーム界に殴り込み!! その記念すべき第1作が、このゲームなんだぁ!!（ウソ）

文／赤鳥龍吉

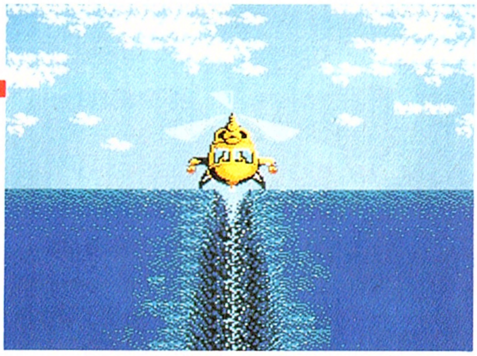
戦場に残された捕虜達を救い出せるか!?

1996年、東南アジアに東側諸国が武力介入し、西側諸国と全面衝突、後に語られる『8年戦争』が勃発した。戦争は長びき、戦地となった東南アジア諸国は荒れ果て、各地では反戦キャンペーンが行なわれた。世論に抗し切れなくなった西側諸国は全軍撤退を余儀なくされた。あまりにもあっけなく、その幕は降りた。

戦争は多くの傷あとを残した。敗者である西側に、もはや正義などはなく、戦場には多くの兵士が取り残されていた。

失ったものを取り戻すべく、西側諸国はあるひとつの作戦を遂行しようとしていた。それも極秘のうちに……。

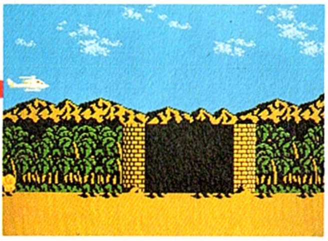
——とまあ、なんだか難しいお話だけど、要は味方を助け出しゃあいいわけよ、うん。



▲ヘリコプターなのにソニックブームが……、と思ったら、パイロットの名前を見て思わず納得。「モーゼ」だって

ヘリで地下まで潜ってっちゃうんだぜ!!

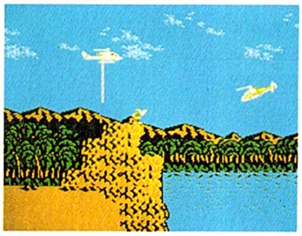
最近、昔あったゲームをリメイクするのが流行ってるみたいだけど、これもそんな路線を走ってるといえるかも知れない。あの名作“チョップリフター”を連想させる造りなんだ、特に序盤なんかは。とはいえ、後半にはあっと驚く展開が待ってるんだぜ本当に。



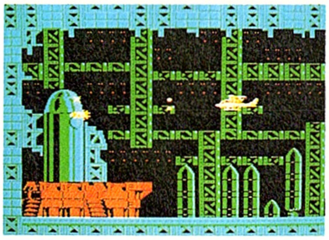
◀建物や艦船、壁などを撃つと、画面がわれることがある。続けて撃ち続ければ、地下基地への入口が開いたり、先へ進めるようになったりする



◀各ステージの最初に聞けるお偉いさんのアリガタ〜イお言葉。良〜く聞いて、自分が何をすべきか確認しておこう。一度聞いちゃえばあとはねえ



◀空を飛んでると、下の方に緑のおじさんが現れたりする。これが捕虜だ。地下基地などに集団でいたりする。敵の情報を持ってる場合もあるぞ!



◀地下基地内の施設を破壊するのも任務のひとつだ。また、ほとんどの捕虜は地下に捕われている。1〜5面は全員救出が面クリアの条件だ!

情報収集、武器の選択はサブ画面で!!

ゲーム中、救い出した捕虜が、思いもかけないような情報をもっていたりする。また、潜入した敵基地内の補給施設に着陸すれば、新しいアイテムが手に入り、さらに強力な武器が使えるようになったり、装甲が固くなったりもするんだ。

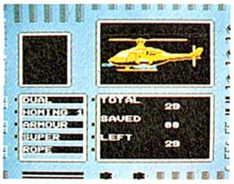
助けた捕虜から情報を聞きだしたり、手に入れた武器を選択するときには、セレクト・ボタンを押してサブ画面に切り換えよう。また、スコアを見たり（あまり関係ないけどね）、捕虜の救出状況を見るのも、この画面ね。



◀救出した捕虜から話を聞くのもこの画面。“MESSAGES”にカーソルを合わせ、Ⓐボタン。わかってる内容なら特に聞く必要もないんだけどね。最初のうちしか意味がない



◀セレクトボタンでサブ画面が開く。敵基地で手に入れた武器は、この画面で装備。カーソルをあわせ、左右ボタンで武器を選択する。場合によって最適なものを選ぼう



◀“HOSTAGES”で、現在の捕虜救出状況を見れる。救出しなきゃならない人数はステージ毎に違う。また、スコアの画面にすると、自分がどれだけダメージを受けたかわかる

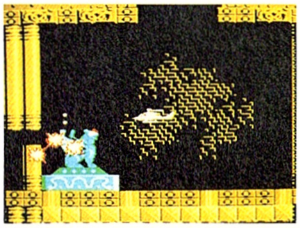
全6ステージ！君は作戦完遂できるか!?

そう、この「コブラ コマンド」は全6ステージという構成なんだ。
各ステージとも、変化に富んだ地形で、プレーヤーの目を楽しませてくれる。
ステージ1は、ジャングルの面。敵の攻撃はそんなに厳しくもないんで、まずはこの面で操作法や、ゲームの流れをつかんでおこう。

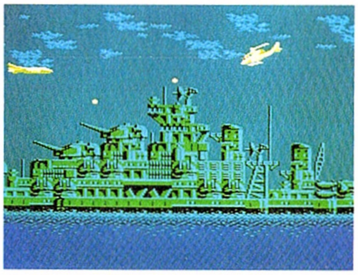
スクロールの仕方がちょっと変則的なんで、注意しよう。時には後ろ向きで進んだ方が有利に動けたりもするからね。
砂漠、田園、海、雲上とステージは進んでいき、最後は『8年戦争』で西側が敗北した直接の原因である裏切り者〝ロバーツ大佐〟の要塞へ突入となるのだあ！



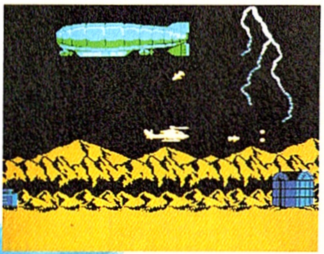
▲夜の田園地帯だという情報で始まる3面。とはいってもただの田舎であるワケがない！地下基地が隠されているだけでなく、途中からは火の海が広がるというとんでもなさ!!



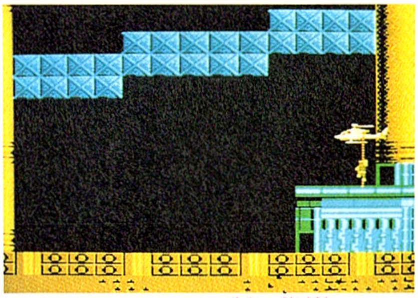
◀これは2面の地下。遺跡だろうがなんだろうが、バコバコとブチ壊して突き進むこの快感が、たまらない



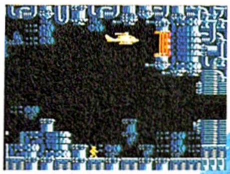
◀4面は海上シーン。〝MINES〟っていう機雷を使って潜水艦や攻撃艇を撃破しよう。空母の中に入っていったり、巨大戦艦も出現!!



◀後半にいけばいくほど背景がハデになる。雲海の上から始まるこの4面。雲の下では雷が轟き、飛行船からは爆弾の嵐!!ムズイぜえ

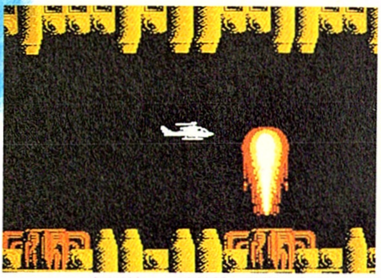


▲2面のラスト。ここにいる捕虜を全員救えばステージクリア。とはいえズンズン天井は落ちてくるし、3人助けるごとに戦車は出てくるし……。手早さが命だ



▲地下基地内で、こんな風に一部色の違う部分に要注意。攻撃してみて穴が開かなければ、補給施設の可能性があるぞ！





▲いよいよ最終面！8年戦争で西側が敗北した真の原因はロバーツ大佐の裏切りだった。裏切り者ロバーツの王国を破壊すれば感動のエンディング

パワーアップするでしょう、基本は……

別に基本ってえのは冗談だけど、最近の流行として、やっぱりパワーアップがないシューティングっていうのは考えにくいでしょ。で、このゲームでは、武器(機銃とミサイル)、装甲、エンジン、救命具がパワーアップするんだ。その中でも特に派手な、武器のバリエーションを紹介しよう。

GUN (機銃)



☆SINGLE
◀ゲームのスタート時点から装備されている、単発の機銃。ちなみに機銃を発射するのはBボタン



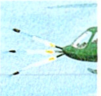
☆DUAL
◀ステージ1で手に入る。これを装備すると、その名の通り、2連装になる。序盤から中盤にかけて、活躍してくれる



☆RAPID
◀Bボタンを押し続けているだけで、自動的に弾が連射される。威力はシングルと同じなので、連射装置のある人には意味なし



☆ATG
◀貫通力を持った弾が発射されるようになるのが、このATGというもの。他のゲームでのレーザーみたいなものかな？



☆3-WAY
◀自分の前方に、扇状に、一度に3発の弾を発射できるようになる。連射性が低いけど、一番使えるのが、これ

Missile (ミサイル)



☆MONO
◀シングルガンと同じく、最初から装備しているミサイルが、これ。連射しても、画面上に1発しか出ない



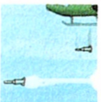
☆TWIN
◀画面上に、最大2発のミサイルが射てるようになるのが、このツインミサイル。まあ、ないよりマシってとこだね



☆FIREBOMB
◀ミサイルの4倍の破壊力を持つ、対地攻撃用の爆弾。放物線を描いて飛んでいくから、ミサイルよりも使いやすい



☆MINES
◀機雷なので、しばらく水に浮いてから爆発するが、ファイヤーボムと全く同様に使え、画面上に同時に2発射てるのが強い



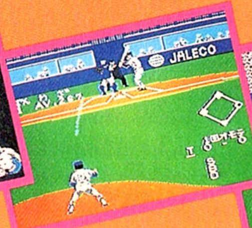
☆VERTICAL
◀Aボタンを押してる間中、垂直降下してゆき、離すと水平に飛んでゆくというミサイル。真下にいる敵をやっつけられる



☆HOMING 1、2
◀その名の通りの誘導ミサイル。敵を自動追尾してくれるので、一番使える。歩兵までホーミングするという超高性能が売り

燃えろ!!プロ野球'88決定版





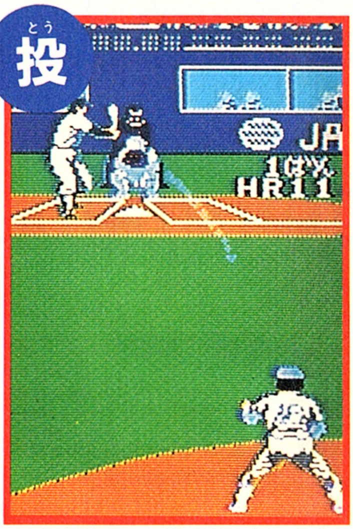


ジャレコ
発売中
￥5800
カセット

野球ゲームの世界にさまざまな反響を呼び起こしている燃えプロ。実際にプレイしてみて、真相は確かめられたかな？ 今回は、実戦編として燃えプロを再チェックだ！

勝つためなら手段を選ぶな

勝負のキーポイントはなんといってもバッティング。打ち方の要素を研究しよう！



▲たかがバッティング…などとあなどるなかれ。バッティングにはいろんな要素があるぞ

バッティングデータ

バッターのホームラン数（HR）、打率（AV）は、ゲームをリアル化するための飾りなんかじゃない。ちゃんと重要な意味を持った数字なのだ。HR数は打球の飛ぶ高さを表し、AVは打球の飛ぶ距離を表している。だから、HR数も多く、AVも高いバッターは、高く遠くへ打球が飛ぶ。つまり、ホームランの飛び出す確率も高いということだ。試合中は常にデータを注目しよう。

バイオリズム

バイオリズムの好調な選手を使え！ 好調時の選手は、100％の能力、つまり全力を51％の高確率で発揮することができるんだ。バッターなら当然ホームランやヒットの出る確率も高くなるというもの。反対に絶不調の選手は、全力の半分の力しか発揮できず、しかもその力を17％の確率でしか出せない。

ひっぱる／流す

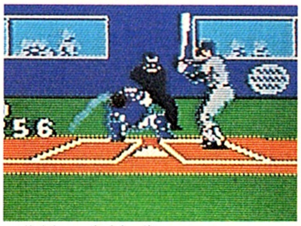
ボールの飛ぶ方向は、打つタイミングで決まる。右バッターの場合、タイミングが早ければ左方向へ、遅ければ右方向へ打球が飛ぶ。左バッターならその逆だ。ただ、これはバットのスイートスポットでボールをとらえた場合の話。バットの先や手元で打った打球は、依然ランダムに飛んでしまうのだ。

ゴロ／フライ

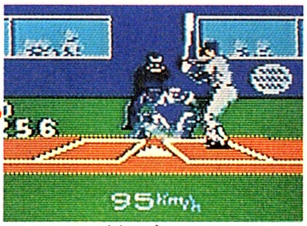
燃えプロをプレイしてみて、〝フライが多いなあ〟と感じた人もけっこういるんじゃないか？ それもそのはず、バッターの足の付け根あたりから上でとらえた打球は、80％の確率でフライ又はライナーになるのに対し、それ以外の低目を打った打球は60％の確率でしかゴロにならないからなんだ。

'88はキャッチャーの動きがクセモノ。見極めるしかない

横の変化 ➡ 捕が左➡右へ

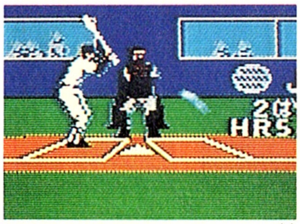


▲外角から内角へ入るシュート。キャッチャーは、いったん外角にかまえる



▲ボールの変化に合わせ、キャッチャーは左から右へススッと移動していく

縦の変化 ➡ 捕が上➡下へ



▲フォークボールは、ピッチャーが球を投げると同時にキャッチャーが立つ

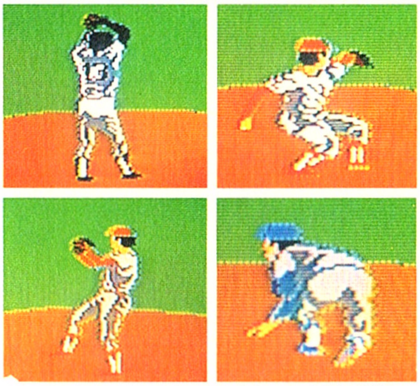


▲そしてキャッチャーは捕球と同時に座ってしまう。ダマされないように！

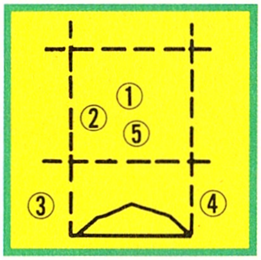
上下左右と大きく変化する燃えプロ投手の変化球。それだけに、瞬時に左右高低を振り分けるのは至難の技だ。そこで編み出されたのが、キャッチャーミットの動きに合わせてスイングする方法。前作ではこの打法を大いに活用させてもらった。だけど、今度はそう甘くないぞ。なんとキャッチャーがフェイントをかけてくるのだ！ 例えば、外角から大きく内角へくい込んでくるシュート（右投手）の場合。キャッチャーは、いったん外角にかまえて、いかにも外角へ入るように見せかけるんだ。ここで振ったら相手の思うツボ。さらに、上下の球の動き。つまりフォークボールは、もっとタチが悪い。投球と同時にキャッチャーが立ち、捕球の瞬間にパッと座わってしまうから、キャッチャーミットを見ているだけじゃ到底打てっこないのだ。フォークを読み取るにはまず球速を見ること。スローボールでキャッチャーが立ったら間違いなくフォークだぞ！

投 対COMはストレート主体でがんがん攻めろ

ピッチングで相手打線を封じ込められるようになれば、ますますゲームはおもしろくなってくる。特にリーグ優勝のかかった対COMモードでは、なおのこと熱くなる。そこで対COM相手の攻略法となるわけだが……強い！ さすがにCOMは強いぞ。ヘタなボール球なんぞはなかなか振ってくれないのだ。とにかく、あらゆる球を打ちこなす。これに対応するには、極どいコースへボールをちらつかせながら打たせてとるのがベスト。ただし、スタミナ十分で、ストレートに威力がある状態なら、速球主体でガンガン攻めたほうがいいぞ。意外と空振りしてくれるからね。



▲対COMではストレートに威力のある投手が有効だ



〈ピッチング例〉
①ド真中へ速球 ②外から中へ入ってくるスローシュート ③外角低目へはずれるカーブ ④内角低目へはずれるシュート ⑤速球でキメる

上は、速球を主体としたピッチングの一例だ（右打者対右投手）。もし速球がつかまりだしたら、変化球主体に切り替え、打たせて捕るピッチングにしてきりぬけよう。スタミナのない選手は、必ず交替してから試すこと。

対MANは変化球主体でボールを振らせろ

対COMだとボール球を振ってくれず制球にかなり苦労する。だけど相手が人なら話は別。思いどおりにボール球を振らせて三振の山が築けるはずだ。効果的な球は、スローボールの変化球、ストライクからボールになる球を多投しよう。あと、バッターのタイミングを狂わせる意味で、たまに速球をまじえるのもいい。また、ストライクをとりにいく場合は、ボールからストライクになる球を投げよう。この球はキャッチャーがフェイントの動きをするから、バッターがつられて振る可能性大。フォークボールもその点では効果的だ。でも対人間相手の基本は、あくまでもボール球を振らせるということを肝に念じておこう。

変化球はこうして投げて相手をうち負かせ!!

中から外（✚→Ⓐ→✚）

ストライクからボールになる球だ。操作方法はまず✚の下を押す（変化球は球速が低いほど変化が大きい）。そしてⒶを押してすかさず✚（曲げたい方向）を押そう。ただし、曲がりすぎてパスボールってこともあるから注意！

フォークボール（✚→Ⓐ→✚）

✚の下を押しⒶ、その後✚の上を押し続ければフォークボールだ。1回目の✚を押すときに、✚を左下又は右下と斜めに押せば、左右へ投げ分けることもできる。ただ、この球は狙われる危険性も高い。乱用は禁物だ。

外から中（✚→Ⓐ→✚）

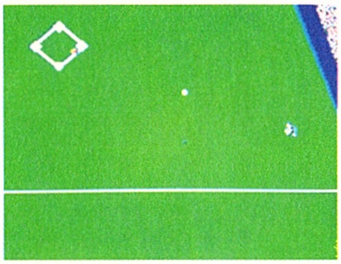
逆にボールからストライクになる球ならコレだ。左から右へ曲げるなら✚の左を押しⒶそしてすかさず✚の右だ。右から左は、その反対。変化の大きい投手ほど効果的だ。きたへふ、くどいは左変化、右変化ともに抜群。

外から中へ落とす（✚→Ⓐ→✚）

ボールからストライクになる球をアレンジしたのがこれ。1回目の✚を左下（右下）に斜めに押すと、変化はさらに大きくなる。そして2回目の✚を、今度は右上（左上）に斜めに押すんだ。他にもいろいろと試してみよう。

守 半オートを利用する

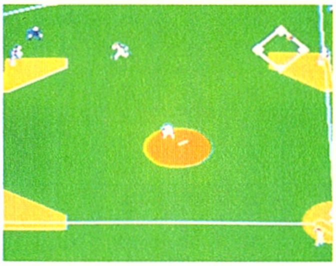
守備は前作同様、半オート。COMが半分守ってくれるんだ。ある程度ほっておいても、落下地点もしくはその近くまで勝手に打球を捕りにいってくれるから、捕る直前だけ自分でコントロールすればOK。外野フライが上ったら✚は動かさず、COMにおまかせしよう。凡フライなら労せずしてOUTにできるぞ。また、捕球時に✚とⒷでジャンプキャッチやダイビングキャッチといったファインプレーもできる。球場は広いけどガンバッて守り抜け！



◀外野の打球は一度後ろに回り込んでから、前進して捕るように。広いから後ろへそらすと大変だぞ

走 選手の走力に注目だ

足を生かして攻めるなら、盗塁やセーフティバントを多用したいところだが、対COMの場合その成功率はメチャクチャ低い。セーフティバントはほとんど自殺行為だ。でも対人間なら効果テキメン。敵の守備をカク乱するという意味でも、大いに使うべきだ。盗塁はスローボールの変化球を狙って走ること。また、選手の走力は守備にも影響するから、足の速い選手は守備固めにも使えるぞ。とくに外野には走力の高い選手を揃えておこう。



◀走力は守備でも生かせ！ 特に一番打球の飛ぶセンターには、足の速い選手を起用するのがベスト

作戦編

力でねじ伏せるピッチングは、ピッチャーのスタミナも消耗するし、あまり長持ちしないんだよね。特に対COMの場合は、打たせて捕るのが一番。そのためにも守備は完璧にマスターしておきたい。守備を極めればリーグ優勝も夢じゃないぞ。そして、バイオリズム。試合後に流れるバイオリズム情報で、好調、不調選手を必ずチェックすることだ。次の試合のオーダやスタメンに活用していこうぜ。



◀これが試合後に流れるバイオリズム情報。選手のコンディションをチェックしよう



選手データをガラリと変えて、遊んでしまおう

ベストプレープロ野球

アスキー
発売中
¥5800
カセット



公式ルールにしようぜ!!

フェアプレイの精神で6人リーグを結成だ

『ベスプレ』をお友だちと楽しもう!

	種類	名前	投法	タイプ	球速	キレ	制球	安定	球質	技術	回復
投手	先	あ	RO	A	145	B	B	A	C	C	26
	先	い	LO	A	140	B	B	B	B	A	26
	先	う	RO	B	150	C	C	C	A	D	26
	先	え	LU	D	135	B	A	C	D	A	24
	先	お	RO	C	140	B	C	B	C	B	24
	中	か	LO	B	138	C	C	C	D	D	24
	中	き	RO	A	150	D	D	E	A	E	26
	中	く	RU	C	136	C	C	E	B	C	24
	中	け	LU	A	130	B	B	C	E	B	20
	抑	こ	RO	B	138	B	D	D	C	E	26
	抑	さ	RO	C	140	A	B	B	B	B	28

これが基本だ!!

ファミスタは2Pがおもしろかったよね。とーぜんベスプレは6Pがイッチャンおもしろい!! まずは、お友だちを5人、集めよう。そして1人が1チームを担当、ワイワイさわぎながら、ペナントレースを闘いぬくのだ(しかし1日で終るワケがないからなぁ、6人が集まれる日をさがすのが大変かもしれない……)。もぉ、これっきゃないよな。

ただ、ノーマルだと、強いチーム、弱いチーム、いろいろあるだろ。このままじゃ、不公平だよね。そこで、オール・オリジナル・チームでやることにしよーぜってことなのだ。まず、各人、このページの表どおりに、各データを設定してくれ(もちろん名前はご自由に!)。これが、基本チームなのだ。そして……。

	打順	名前	守備位置	打席	タイプ	守備 捕	一	二	三	遊	外	肩	足	目	実績	スタミナ	小技	パワー	信頼	対左	打撃指数
野手	1	し	7	B	S	*	*	*	*	*	B	B	B	B	C	B	B	C	0	0	270
	2	す	6	R	S	*	*	E	D	B	*	C	B	B	D	B	A	D	0	0	260
	3	せ	8	L	S	*	D	*	*	*	C	C	C	C	B	C	B	A	+1	−1	290
	4	そ	3	R	P	*	B	*	*	*	D	E	E	B	A	D	E	A	+2	+1	300
	5	た	5	R	P	*	*	E	A	*	*	D	D	C	C	C	D	B	0	0	280
	6	ち	9	L	P	*	D	*	*	*	C	C	D	D	B	B	C	C	0	−1	260
	7	つ	4	R	S	*	*	B	D	D	*	C	C	E	A	D	A	D	0	0	230
	8	て	2	R	S	B	*	*	*	*	*	D	E	E	B	C	C	C	−1	0	220
	控	と	−	R	P	C	*	*	*	*	*	B	D	D	E	B	D	C	0	0	260
	控	な	−	L	S	*	*	*	C	B	*	A	B	C	C	D	B	B	0	−1	250
	控	に	−	B	S	*	*	E	B	C	*	B	A	A	C	D	D	E	0	+1	230
	控	ぬ	−	R	S	*	*	*	*	*	A	A	B	D	D	B	C	D	−2	0	270
	控	ね	−	L	P	*	B	*	*	*	D	C	C	B	D	C	E	B	+1	−1	240
	控	の	−	R	S	*	*	*	*	*	B	C	B	D	C	C	D	C	0	+2	230
	控	は	−	R	S	*	*	*	*	*	C	B	B	C	E	B	C	E	−1	0	250
	控	ひ	−	L	S	*	*	C	*	*	*	C	C	A	D	D	C	D	0	−1	260

個性は50P!!

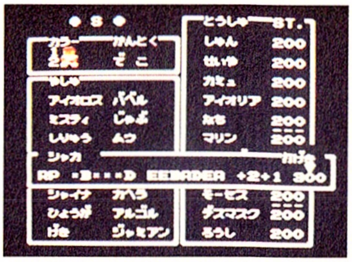
必勝本式◉六人平等リーグ大会規定◉ 昭和63年8月19日公布

はじめに

ベストプレープロ野球を最高に楽しむために、“必勝本公式ルール”を以下のように規定する。

1. 各プレーヤーは、必ず基本チームを使用する。
2. 各プレーヤーは、50Pのボーナスポイントを持つ。
3. 各プレーヤーはボーナスポイント1につき、各データを1ランク上げることができる。ただし、BPを使いきる必要はない。
4. BPの振り分けに関する規定は、別に細則を設ける。
5. 守備に関しては、A＝5、B＝4、C＝3、D＝2、E＝1として、トータルが85以内になるように、自由に変更できる（なお基本チームは84とする）。
6. ユニフォームの色は6チームが異っていれば何色にしてもよい。
7. その他、問題があれば、改めて細則を設ける。

以上

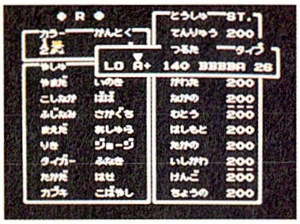


◀とりあえず、基本表どおりにデータを変更するのだっ!!

とゆーワケで、いきなり“公式ルール”が決定したのであった、チャンチャン。これからは、このルールに基づいて、お友だち6人で大いに盛り上がろうぜ！　もちろん、お友だちと話し合って、ルールを変更することも可。我が“ルール決定委員会”でも、BPを50Pにするか、30Pにするかで、ずいぶん議論したのである。もしルール変更があっても、コミッショナーは黙認する予定だからね。

で、規定の中にある“BP振り分けに関する細則”は、次を読んで下さいね。

さらにこんなキマリが…



◀細則に従って、ボーナスポイントを振り分ける。これでチームに個性を出すのだ。キミはどーする？

ボーナスポイント振り分けに関する細則

この細則は文字通り、“ボーナスポイントを振り分けるにあたっての細かい規則”である。規定同様、話し合いによって変更することも可能であるが、コミッショナーとしては、できるならば全国共通ルールとして運用をしたいので、（規定もふくめて）なるべく変更は控えてほしい（もちろん、変更があっても黙認することにかわりはないが）。

1）BPを振り分けるにあたり、この細則は厳守されなければならない。
2）投手の球速は4km/h増につきBP2を消費。
3）投手の投法・タイプは自由に変更することができる。ただし、タイプを＋にする場合は、BP1を消費。
4）投手の回復は2増につき、BP1を消費。
5）打者の打席の変更は、BP1を消費。
6）打者のタイプは、自由に変更できる。
7）打者の打撃指数は10増につき、BP2を消費。

以下の細則を適用するか否かは、現時点では、プレイヤーの判断に委ねるものとする。（適用しない場合は、各データが下がることはない）

8）基本データを1ランク下げた場合、BPが1増える。
　例・野手の肩をCからDに下げ、そのかわりにパワーをBからAにする、等。
9）この細則を適用する場合、投手の球速は5km/h減につき、BPの増量は1である。
10）打者の打撃指数を減らすことによって、BPが増えることはない。

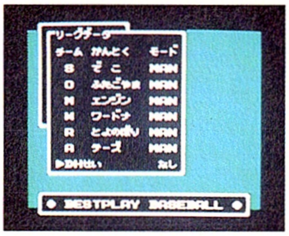
ここがポイント!

以上、必本公認ルールの説明でした！

つまり、ボーナスポイントをどう振り分けるかが、各人の個性になるワケだね。ま、ハリスタの成長、どうチームを成長させていくかってことと同じだ、と考えればわかりやすいんじゃないかな。たとえば、平均的にプラスして総合力を高くするとか、パワーにプラスしてミサイル打線を作るとかさ、あるいは逆に足をプラスして機動力野球を展開するか、投手力や守備をアップして最少得的差で逃げきるか、すべてはキミのお好みしだいってことなんだ。

右に“基本的な先発メンバーの特徴”を表にしてみたから、いちおう参考にしてみてもいいだろう（うーん、回りくどい言い方になってしまった。ま、平均的なチームより自分の個性を出したチームの方がおもしろい……と、思うからなんだけどね）。

じゃ、さっそくお友だちに連絡をとろう。“六人平等リーグ大会”の始まりだっ!!



◀さあ、オリジナルの6人リーグが完成したぞ！　いよいよペナントレースの開幕だ。優勝めざして、戦闘開始!!

投手	ポイント
先	完投狙いなら安定が重要。継投ならキレだ。
中	制球と球質で失投をなくし、術でゴマかす？
抑	制球・球質・キレは、ぜったいにほしい！

打順	ポイント
1	出塁するためには、足と目が重要だ。
2	走者を進めるために、巧打。足もほしい。
3	巧打とパワーを兼ね備えれば最高。目も。
4	何はなくともパワー。信頼もあればベスト。
5	そこそこのパワーと高い信頼。
6	ここは巧打を高くしたい。足も速い方がいい。
7	パワーは必要なし。うまいヤツがいい。
8	期待しちゃダメ。何か一つウリがあればOK。

ベストプレープロ野球

カセット	ナムコ	7月29日発売	6900円

三国志〔中原の覇者〕



武力の値が部隊編成比率を決める!!

武将が初期レベルで率いている部隊構成は武力値と関連するんだ。右の表で一目瞭然ね。

	0〜9	10〜19	20〜29	30〜39	40〜49	50〜59	60〜69	70〜79	80〜89	90〜99
弓隊	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
騎馬隊	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
歩兵隊	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1

このゲーム、良い武将と手を組むことが何より重要。出会った武将をこのデータ集でチェック。切り捨てたのか、配下においたのか、はたまた殺してしまったのか。君の選択をVできる完全データ集。

人生めぐり逢い。応援します、良い武将との出会い

			体力	知力	武力	人徳	忠誠心	属性	未発見	発見	配下	他の配下	寝返り	死亡
新野 シンヤ 人口19000 産業20 (武)(学)(病)(質)	リュウビ	劉備	78	63	53	99	—	水	—	—	—	—	—	—
	チョウウン	趙雲	98	85	96	87	95	山	—	—	—	—	—	—
	リュウホウ	劉封	85	52	73	50	88	水						
	カイエツ	蒯越	59	74	29	57	83	山						
	コウロウ	向郎	52	58	12	63	92	平						
	バリョウ	馬良	45	94	10	87	63	山						
	カンヨウ	簡雍	78	76	32	68	92	平						
	リケイ	李珪	38	52	7	93	90	水						
	カンコウ	関興	96	70	82	66	92	平						
荊州 ケイシュウ 人口21000 産業30 (武)( )(病)(質)	カンウ	関羽	99	82	97	87	97	水	—	—	—	—	—	—
	ソンカン	孫乾	51	68	46	92	95	山	—	—	—	—	—	—
	シュウソウ	周倉	91	61	84	66	95	水						
	カンペイ	関平	98	67	85	77	84	水						
	ショカツリョウ	諸葛亮	71	99	75	70	95	水						
	バショク	馬謖	76	89	46	34	70	平						
	カンサク	関索	97	64	83	70	91	山						
	ジョショ	徐庶	66	92	60	72	70	山						
	オウホ	王甫	70	82	27	54	73	平						
衡陽 ショウヨウ 人口18000 産業25 ( )(学)( )(質)	チョウヒ	張飛	99	20	99	35	99	山	—	—	—	—	—	—
	ビジク	麋竺	61	62	31	90	92	平	—	—	—	—	—	—
	ビホウ	麋方	76	42	55	69	73	平						
	ブンペイ	文聘	91	54	82	65	57	水						
	イセキ	伊籍	61	83	15	90	63	山						
	オウサン	王粲	59	72	11	70	66	平						
	チョウホウ	張苞	92	50	84	47	95	山						
	リョウカ	廖化	86	54	78	36	83	平						
	チョウヨク	張翼	81	67	68	52	22	水						
冀州 キシュウ 人口35000 産業45 (武)(学)(病)(質)	エンショウ	袁紹	78	68	79	33	—	水	—	—	—	—	—	—
	ガンリョウ	顔良	91	42	95	59	85	山	—	—	—	—	—	—
	キョユウ	許攸	47	57	12	43	33	平						
	バエン	馬延	80	32	58	23	36	山						
	インカイ	尹楷	95	40	56	48	79	山						
	ホウアン	彭安	86	50	62	66	73	平						
	ボクトツ	冒頓	71	30	45	59	72	水						
	カンモウ	韓猛	95	26	88	36	42	水						
	リョコウ	呂曠	83	40	70	18	30	平						
遼東 リョウトウ 人口15000 産業40 ( )(学)( )(質)	コウソンコウ	公孫康	82	62	46	71	27	水	—	—	—	—	—	—
	シンパイ	審配	71	78	60	66	97	水	—	—	—	—	—	—
	ホウキ	逢紀	60	61	42	34	53	水						
	ジュンウケイ	涼于瓊	86	18	63	27	34	山						
	リョショウ	呂翔	81	32	58	26	47	平						
	コウラン	高覧	93	47	75	55	60	平						
	オウケン	王権	42	75	15	42	58	山						
	ヨウソ	楊祚	91	32	85	22	76	平						

州		名前	体力	知力	武力	人徳	忠誠心	属性	未発見	発見	配下	他の配下	寝返り	死亡
青州 セイシュウ 人口25000 産業60 ◯ 学 病 質	エンタン	袁譚	83	30	42	37	58	水	—	—	—	—	—	
	デンホウ	田豊	40	96	18	93	99	平	—	—	—	—	—	—
	シンビ	辛毘	68	70	21	83	46	水						
	ジュンジン	荀諶	51	77	23	49	69	平						
	ギキョ	義渠	88	37	58	42	79	山						
	デンチュウ	田疇	71	59	50	78	80	平						
	オウシュウ	王修	67	50	22	73	95	水						
	チンシン	陳震	44	83	27	79	58	平						
	オウショウ	汪昭	84	34	67	57	33	山						
幽州 ユウシュウ 人口20000 産業40 武 ◯ 病 ◯	エンキ	袁煕	81	23	56	22	66	山	—	—	—	—	—	—
	ブンシュウ	文醜	92	31	93	54	79	平	—	—	—	—	—	—
	チョウコウ	張郃	83	53	76	56	44	平						
	リフ	李孚	56	68	23	46	72	山						
	チョウギ	張顗	75	42	58	39	31	水						
	カハン	票範	71	65	32	79	83	平						
	リンチョク	倫直	53	80	45	65	80	平						
	チンリン	陳林	87	40	75	45	67	山						
	ジョセイ	徐盛	83	55	85	69	80	平						
幷州 ヘイシュウ 人口20000 産業40 武 学 ◯ 質	コウカン	高幹	79	38	67	42	66	水	—	—	—	—	—	—
	ソジュ	沮授	52	62	41	75	71	山	—	—	—	—	—	—
	カクト	郭図	54	58	31	20	41	山						
	サイエン	崔琰	44	70	10	57	42	水						
	チョウナン	張南	79	46	61	30	26	水						
	ソコウ	沮鵠	80	54	57	55	60	平						
	ライハク	雷薄	90	67	87	44	29	山						
	チンラン	陳蘭	89	49	83	55	31	平						
	ショウキ	蔣奇	76	30	55	60	51	水						
洛陽 ラクヨウ 人口36000 産業40 武 学 病 質	ソウソウ	曹操	82	80	86	96	—	水	—	—	—	—	—	—
	ウキン	于禁	82	60	42	59	88	山	—	—	—	—	—	—
	テンイ	典韋	98	26	97	35	99	山						
	ソウヒ	曹丕	79	72	42	73	94	平						
	サイヨウ	蔡陽	86	49	62	38	77	水						
	カク	賈詡	52	97	46	65	58	平						
	イコウ	韋康	58	53	40	76	32	水						
	カコウボウ	夏侯楙	71	27	40	21	62	平						
	ソウホウ	曹芳	40	26	12	57	89	山						
長安 チョウアン 人口38000 産業35 武 学 病 ◯	ソウジン	曹仁	76	60	57	61	85	水	—	—	—	—	—	—
	ジュンイク	荀彧	59	97	12	74	88	水	—	—	—	—	—	—
	ジョコウ	徐晃	93	56	89	43	68	山						
	ギュウキン	牛金	84	36	76	32	68	平						
	シバイ	司馬懿	67	98	65	92	90	水						
	シバショウ	司馬昭	47	90	56	53	76	平						
	カコウラン	夏侯蘭	91	48	57	52	88	平						
	ソウユイ	曹熊	72	70	52	46	92	山						
	ソンレイ	孫礼	80	68	77	60	90	山						
予州 ヨシュウ 人口20000 産業25 ◯ ◯ 病 質	ソウコウ	曹洪	86	55	63	52	89	山	—	—	—	—	—	—
	カクカ	郭嘉	49	93	10	73	95	水	—	—	—	—	—	—
	リュウヨウ	劉曄	42	91	16	93	77	平						
	キョチョ	許緒	98	35	98	63	99	山						
	ソウエイ	曹叡	71	22	16	74	83	水						
	アンメイ	晏明	97	45	51	47	73	水						
	ロショウ	露昭	80	46	66	70	82	平						
	トウガイ	鄧艾	90	73	81	68	72	山						
兗州 エンシュウ 人口21000 産業30 ◯ 学 ◯ 質	カコウトン	夏侯惇	97	61	85	68	91	水	—	—	—	—	—	—
	ガクシン	楽進	88	52	60	61	90	山	—	—	—	—	—	—
	コウセイ	侯成	77	24	52	16	18	山						
	テイイク	程昱	40	87	32	26	39	水						
	ソウショウ	曹彰	94	68	90	32	74	水						
	ショウカン	蔣幹	58	45	21	36	40	平						
	ソウショク	曹植	41	91	8	70	92	平						
	リョケン	呂虔	80	57	68	63	82	水						
	シバエン	司馬炎	48	82	31	80	18	山						
徐州 ジョシュウ 人口22000 産業35 武 学 ◯ 質	カコウエン	夏侯淵	98	33	90	45	87	山	—	—	—	—	—	—
	リテン	李典	72	53	50	72	80	山	—	—	—	—	—	—
	チョウリョウ	張遼	93	80	91	93	76	平						
	シュレイ	朱霊	82	42	68	59	75	水						
	カクショウ	郭昭	93	45	75	60	66	平						
	ジンシュン	任峻	61	40	25	64	73	水						
	オウチュウ	王忠	81	36	27	41	55	平						

			体力	知力	武力	人徳	忠誠心	属性	未発見	発見	配下	他の配下	寝返り	死亡
徐州 ジョシュウ	シカン	史渙	88	38	65	41	72	山						
	オウソウ	王双	92	13	94	38	85	平						
建業	ソンケン	孫権	60	65	51	90	－	水	－	－	－	－	－	－
ケンキョウ	ロシュク	魯粛	40	87	5	92	90	山	－	－	－	－	－	－
人口26000 産業30	ショウキン	蔣欽	87	52	78	53	86	水						
武 学 病 質	グホン	虞翻	51	69	20	75	80	平						
	ソンヨク	孫翊	91	26	90	18	93	山						
	カキン	華歆	64	85	17	84	37	水						
	ソンキュウ	孫休	51	48	36	77	85	平						
	セッソウ	薛綜	55	63	20	34	68	平						
建安	シュウタイ	周泰	87	32	72	50	97	水	－	－	－	－	－	－
ケンアン	テイフ	程普	90	50	75	65	77	平	－	－	－	－	－	－
人口17000 産業20	リョウトウ	凌統	90	65	87	62	80	平						
武 ◯ 病 ◯	カカ	賈華	79	58	62	40	80	山						
	ハンショウ	潘璋	85	70	68	54	85	水						
	ホシツ	歩騭	40	60	10	42	77	水						
揚州	シュウユ	周瑜	65	90	86	82	93	水	－	－	－	－	－	－
ヨウシュウ	タイシジ	太史慈	87	48	87	77	90	水	－	－	－	－	－	－
人口23000 産業25	カテイ	戈定	78	56	68	41	69	山						
◯ 学 ◯ 質	リョハン	呂範	70	80	31	65	93	山						
	コヨウ	顧雍	51	83	5	66	79	水						
	バンイク	万彧	37	83	7	72	92	平						
交州	コウガイ	黄蓋	67	60	73	83	99	水	－	－	－	－	－	－
コウシュウ	カントウ	韓当	89	42	79	68	71	平	－	－	－	－	－	－
人口11000 産業15	ゲンシュン	厳畯	50	62	11	48	87	水						
◯ 学 病 質	ホウトウ	龐統	55	97	39	72	63	山						
	テイヘイ	程秉	41	75	20	83	79	山						
	ジョセイ	徐盛	83	55	85	69	80	平						
	リクセキ	陸績	41	81	15	60	70	平						
江夏	コウソ	黄祖	57	30	45	18	62	水	－	－	－	－	－	－
コウカ	カンネイ	甘寧	96	60	94	83	65	山	－	－	－	－	－	－
人口20000 産業25	ソヒ	蘇飛	77	55	63	88	52	平						
武 学 病 ◯	シュゼン	朱然	90	35	77	60	72	水						
	タンユウ	譚雄	83	45	76	53	80	平						
	シュカン	朱桓	92	80	80	72	70	山						
	トウリュウ	鄧龍	82	31	53	49	62	平						
	チンジュ	陳就	80	38	62	53	67	水						
長沙	カンゲン	韓玄	50	21	36	20	49	山	－	－	－	－	－	－
チョウサ	コウチュウ	黄忠	90	42	88	73	95	平	－	－	－	－	－	－
人口22000 産業30	ギエン	魏延	93	40	92	10	26	水						
武 学 ◯ 質	ショカツキン	諸葛瑾	52	85	20	80	90	平						
	リイ	李意	82	33	60	35	70	水						
	ソウカン	宋謙	83	49	50	73	91	山						
	ゼンソウ	全琮	80	50	65	39	58	平						
零陵	リュウド	劉度	55	32	28	47	38	水	－	－	－	－	－	－
レイリョウ	ケイドウエイ	刑道栄	89	13	82	30	89	山	－	－	－	－	－	－
人口17000 産業20	シュウゼン	周善	89	46	51	53	77	平						
◯ 学 ◯ 質	トウシュウ	董襲	89	53	70	52	76	水						
	タイイン	載員	76	31	40	30	12	山						
	フエイ	傳嬰	72	46	52	65	90	平						
	シュウホウ	同魴	72	79	54	73	90	山						
郁林	リクソン	陸遜	65	97	63	55	83	山	－	－	－	－	－	－
イクリン	リョモウ	呂蒙	75	75	68	72	68	水	－	－	－	－	－	－
人口10000 産業15	コウエキ	公奕	73	39	48	55	37	平						
武 ◯ ◯ 質	カンタク	闞沢	73	75	32	86	90	平						
	チンブ	陳武	78	70	36	32	75	山						
	リュウヘイ	留平	74	50	65	79	90	平						
	ギラン	嬀覧	96	8	54	10	7	水						
	シュチ	朱治	79	60	70	44	97	山						
涼州	バトウ	馬騰	82	53	77	84	－	水	－	－	－	－	－	－
リョウシュウ	バチョウ	馬超	97	50	98	72	76	山	－	－	－	－	－	－
人口12000 産業20	テイギン	程銀	88	36	71	54	72	平						
武 学 病 質	ガタン	雅丹	81	33	67	60	72	平						
	ジンソウ	任双	94	60	61	58	75	水						
	セイギ	成宜	84	30	66	41	72	山						
	エツキツ	越吉	88	20	78	56	70	山						
西平関 セイヘイカン	バテツ	馬鉄	81	37	65	41	77	水	－	－	－	－	－	－
	バガン	馬玩	75	47	60	55	78	平	－	－	－	－	－	－

			体力	知力	武力	人徳	忠誠心	属性	未発見	発見	配下	他の配下	寝返り	死亡
西平関	チョウオウ	張横	81	37	69	34	78	平						
セイヘイカン	ヨウフ	楊阜	56	76	42	20	35	山						
人口18000 産業25	ホウジュウ	龐柔	77	53	61	70	66	平						
◯㊫㊯㊮ (学・病・質)	インショウ	尹賞	73	35	62	71	40	山						
安定	バキュウ	馬休	73	43	57	51	72	平	－	－	－	－	－	－
アンテイ	ホウトク	龐徳	95	48	96	76	90	平	－	－	－	－	－	－
人口15000 産業25	リタン	李湛	87	26	70	31	46	水						
◯◯㊯㊮ (病・質)	カンエイ	韓瑛	96	50	63	42	86	平						
	ヨウシュウ	楊秋	85	40	66	39	55	水						
	キョウイ	姜維	75	95	85	52	63	山						
	バジュン	馬遵	88	22	51	70	83	平						
	サイリョウ	崔諒	68	36	57	73	70	山						
	チョウゲツ	趙月	77	38	60	42	65	平						
西安陽	バタイ	馬岱	92	63	84	52	65	山	－	－	－	－	－	－
セイアンヨウ	カンスイ	韓遂	66	87	30	81	79	平	－	－	－	－	－	－
人口10000 産業15	コウセン	侯選	90	41	68	52	63	水						
㊛◯◯㊮ (武・質)	カントク	韓徳	90	38	51	76	83	水						
	リョウコウ	梁興	82	28	65	47	68	平						
	カンキ	韓琪	93	41	57	50	80	山						
成都	リュウショウ	劉璋	51	38	25	97	－	山	－	－	－	－	－	－
セイト	モウタツ	孟達	80	46	65	81	66	水	－	－	－	－	－	－
人口20000 産業20	ゴイ	呉懿	95	67	89	92	73	平						
(武・学・病・質)	エイネン	永年	78	67	36	83	33	水						
	チョウシュク	張粛	42	51	38	50	88	水						
	ゲンガン	厳顔	86	72	65	97	96	平						
	ヒイ	費褘	52	85	12	75	93	平						
	ショウチョウ	尚寵	69	70	35	82	76	山						
	チョウジン	張任	90	72	80	79	65	平						
漢中	エンホ	閻圃	55	78	16	75	72	水	－	－	－	－	－	－
カンチュウ	チョウエイ	張衛	57	60	49	63	70	平	－	－	－	－	－	－
人口23000 産業20	オウヘイ	王平	95	28	67	71	68	山						
(武・質)	ヨウコウ	楊昂	83	51	56	42	73	平						
	ヨウショウ	楊松	43	12	10	8	26	山						
	フシュウ	馮習	83	50	65	73	82	水						
	トウイン	董允	37	86	10	79	80	平						
	ヨウギ	楊儀	40	75	15	37	56	水						
	シンタン	申耽	88	30	70	12	26	平						
永晶	オウコウ	王伉	62	48	31	46	30	水	－	－	－	－	－	－
エイショウ	リョガイ	呂凱	45	77	21	80	72	水	－	－	－	－	－	－
人口15000 産業20	シュホウ	朱褒	45	38	41	22	49	平						
(武・学)	ボウガチョウ	忙牙長	87	23	74	33	68	山						
	トウトヌ	薫茶奴	70	58	49	50	62	平						
	キンカンケツ	金環結	75	38	63	55	70	山						
	アカイナン	阿会喃	79	33	54	52	36	水						
雲南	コウテイ	高定	63	52	43	58	68	水	－	－	－	－	－	－
ウンナン	ガッカン	鄂煥	95	40	76	39	83	山	－	－	－	－	－	－
人口16000 産業15	モウカク	孟獲	84	38	72	92	33	水						
(武・病・質)	ゴットツコツ	兀突骨	94	26	84	49	28	山						
	モウユウ	孟優	82	42	59	65	49	平						
	タイライ	帯来	78	58	47	63	72	山						
	ヨウガイ	雍闓	60	37	65	26	40	山						
涪陵	チョウショウ	張松	40	97	18	66	93	山	－	－	－	－	－	－
フリョウ	ホウセイ	法正	58	91	33	76	82	平	－	－	－	－	－	－
人口18000 産業20	コウケン	黄権	57	68	42	58	72	平						
(学・病)	オウルイ	王累	61	80	3	95	97	山						
	リゲン	李厳	91	65	84	94	57	平						
	コウショウ	高翔	85	60	62	54	76	水						
	モウセツ	孟節	41	75	10	86	12	水						
	トウシ	鄧芝	69	80	45	80	77	平						

虎穴に入らずんば武将を得ず

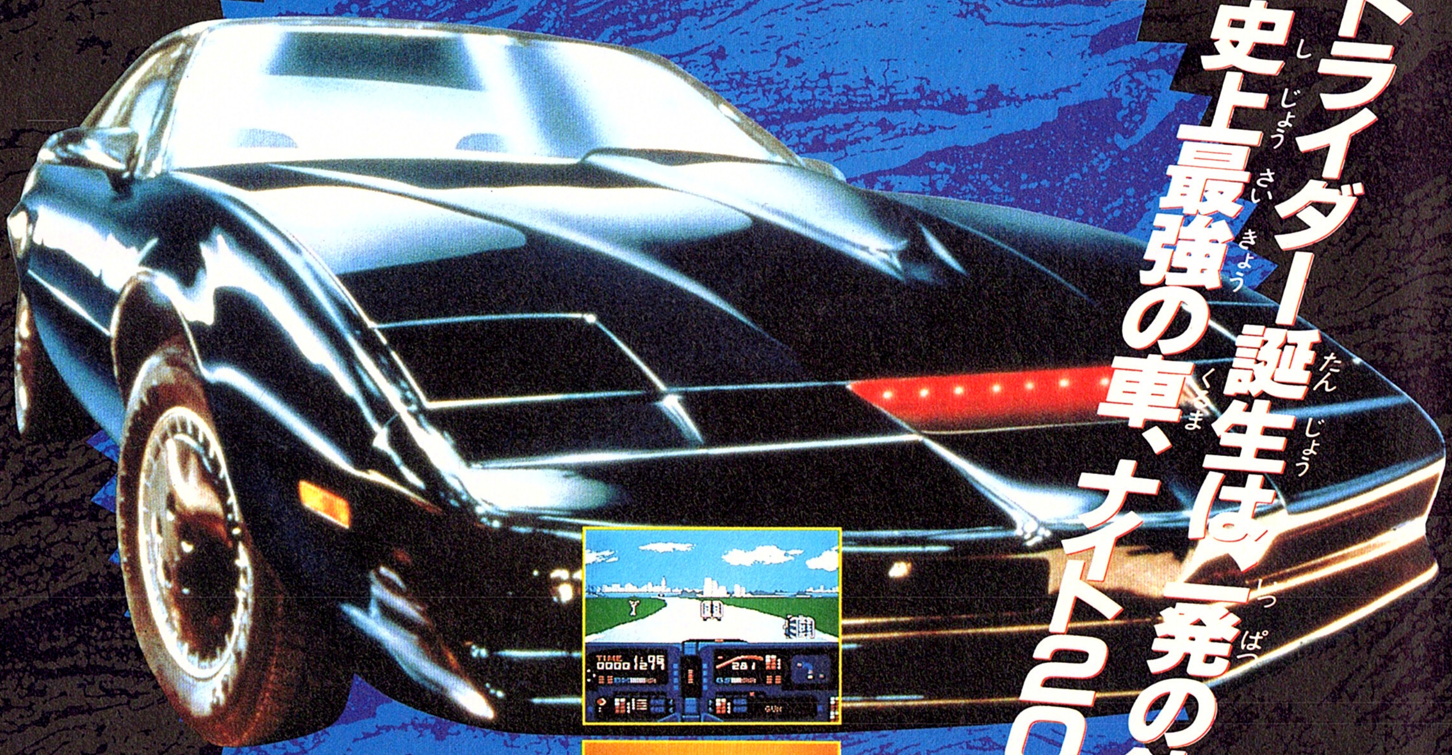
データ表の有効な使用方法である

太守、その城に固定されている武将、探し出さねばならない武将が色分けされているからわかりやすいであろう。城の様子（武器屋・学問所・病院・質屋の有無）もわかる親切設計が施されている。ぜひ活用してほしい。会った武将をチェックするにとどまらず、この表を見て知力、体力、武力各々に秀でた武将に狙いをつけて探し出すことも可能なのだ。兎に角成功を祈る。

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

ナイトライダー

KNIGHT RIDER™



ナイトライダー誕生は一発の銃声に始まる。
史上最強の車、ナイト2000に危機が迫る。



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

☆フロントガラスから見た光景(自車が画面にありません)は実際に車に乗っているかのようで迫力満点!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

☆「ナイト2000」ならではの特殊装備が盛りだくさん…ターボブースト、人工頭脳搭載マルチスクリーン、レーザー砲、ミサイル砲等、ミッションをクリアするごとに装備が充実されるRPGの要素も見逃せない。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

☆次々と襲い来る地上の敵たち、空から迫りくる巨大ヘリ、飛行機。ハイウェイを走り、空を飛び、15の都市を駆け巡って悪の軍団を叩きつぶせ!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

☆敵と闘いながら進むミッションモードの他に、カーアクションだけのドライブモードを搭載、普通のドライブゲームとしても楽しめます。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

9月下旬発売
2Mロムカセット
¥5,500

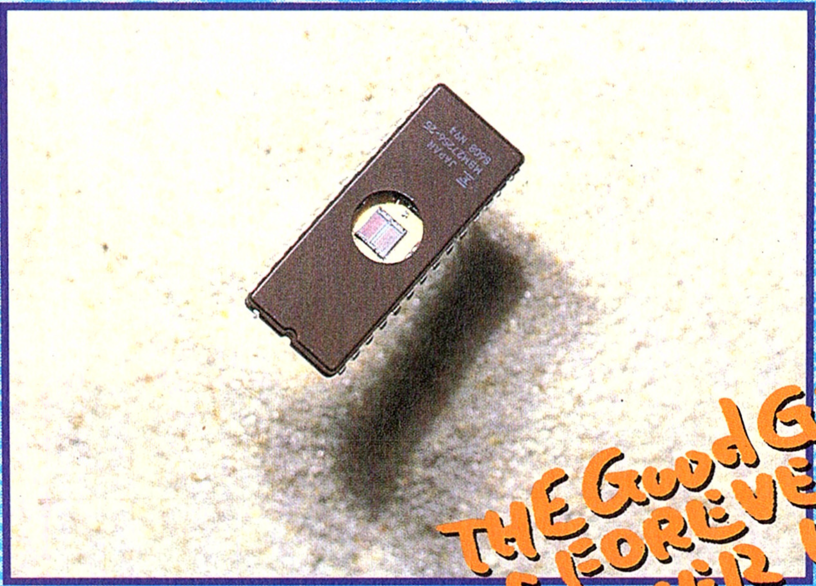
株式会社 パック・イン・ビデオ 〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)

ソフト・スクランブル・スペシャル

SOFT SCRAMBLE SPECIAL

ソフトスクランブルスペシャル

PCエンジン情報もあるよ！



THE Good Game IS FOREVER! SUMMER 1988

この特集ページのみかた



掲載作品をゲームジャンルごとに区分。各タイトルが上から発売日の順に並べてあります。

ゲームの内容と、本誌の「ファミコンソフトスクランブル」に載った評価点が書かれています。

各ジャンルのなかで、さらにタイプ分けが必要なものには、一目でわかるタイプ別マークもついてます。

詳しい解説が必要と思われる作品を編集部がセレクト。レビューが紹介されています。

'88年前半の大ニュースを解説したり、今後の展望を述べてみたり、の書き下ろしコラムです。

欄外には、ファミコンソフトのタイトルや雰囲気の風変わりなベスト10を用意しました。あくまでも独断によるもの。息ぬきにどうぞ！

日ごろレビューを書いている人々の特別メッセージです。批評家たちの人柄を感じ取ってください。

夏休みソフト購入作戦をバッテリーを使わないでバックアップします!!

昭和58年7月15日。「ドンキーコング」がファミコンで登場してから、もう5年が過ぎた。その間に、発売されたソフトは積もりに積もって500本を突破！とりあえず、大きな声で「おめでとう」なのである。

さあ、そうなってくると、「どのソフトを選ぶか？」というのが、楽しいながらも、ますます大問題になってくる。これ、当然ね。

ファミコン必勝本は、夏休みのちょっと遅いプレゼントとして〝ソフトスクランブルスペシャル〟をお届けしよう。63年1月6日～63年8月19日に発売された104本のファミコンソフトと全ＰＣエンジンソフトを掲載。ソフトの発売直前のレビューに、今の時点での再評価を加えて正論をブチかました。



RPG／ドラクエIIIは、終着点じゃなくて出発点であってほしいのだが……

ロールプレイングゲーム

話題も、人気もドラクエIIIに集中した'88年前半である。というわけではなかろうが発売時期も、内容も"ドラクエを避けた"ゲームが多い。

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
ドラゴンクエストIII （複数）	エニックス／2月10日／5800円／Ⓒ（2M＋B）	職業選択、転職、イベント複合型シナリオ、アイテム探究、伏線の人物、どんでん返し……RPGの集大成の名にふさわしいボリュームを誇る。300万本以上売れた。	★★★★☆	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥◐	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥♡
オリュンポスの戦い 愛の伝説 AC	イマジニア／3月28日／5300円／Ⓒ（1M）	「リンクの冒険」タイプのアクションRPG。8つの大陸を冒険し、愛するヘレネを救出するのが目的。ギリシャ神話を題材にしているが中途半端になりすぎた。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥◐♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡
アスピック （複数） AC	ボーステック／3月31日／3300円／Ⓓ（両面）	横からみた戦闘シーン、上から見たアップ、3Dタイプのダンジョンの3シーン構成。ぎくしゃくしたスクロールが、往年のパソコンゲームをしのばせる。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
エリュシオン （複数） AC	東京書籍／4月28日／5500円／Ⓒ（1M＋1M＋B）	パソコンから移植。4人から1人、マイキャラを選ぶが、選んだキャラによって背景・敵キャラが変化する。戦闘・ストーリーすべてにおいてもたつきがある。	★★★☆☆	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥◐♡♡♡
ディープダンジョンIII 勇士への旅 （複数）（3D）	スクウェア／5月13日／5900円／Ⓒ（2M＋B）	人気シリーズの第3弾。3Dタイプのダンジョンを冒険。マップは前作の2倍以上。迷路は複雑。4人までのパーティープレイが可能。主人公が死ぬとゲームオーバー。	★★★☆☆	♥♥◐♡♡	♥◐♡♡♡	♥◐♡♡♡	♥♥◐♡♡
スーパーブラックオニキス （複数）（3D）	ビーピーエス／7月14日／5900円／Ⓒ（2M＋B）	パソコン界の歴史的名作のファミコン版。冒険者を仲間にしながら3D画面のタワーに挑む。Aボタンを押した数で攻撃値を決める戦闘方法が斬新。	★★★☆☆	♥♡♡♡♡	♥◐♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥◐♡♡♡
シルヴィアーナ AC	パックインビデオ／8月10日／3300円／Ⓓ（両面）	女の子"シルヴィアーナ"が主人公。目的は病気の母親を救うこと。「ハイドライド」タイプだが、ゲームとしての進歩がほとんど感じられない。	★★☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡

マークの説明◉（複数）＝複数のパーティプレイ （3D）＝3Dダンジョンタイプ AC＝アクション要素あり ㊟バッテリーバックアップ機能があるゲームは「データ」覧にBと記されてます。

ウサンクサー山田★先日、愛用の腕時計（日常生活防水）をズボンのポケットに入れたまま30分センタクしたあげく、20分間カンソウ機に入れてしまったが、まだ動いてる。エライ

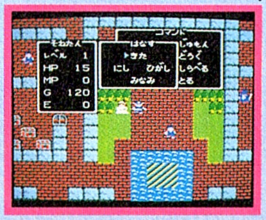
ドラゴンクエストIII

IよりもII、IIよりもIIIと「ドラクエブーム」は回を追うごとに盛り上がる。ゲーム内容は高度になっているのに…。ユーザーは、ドラクエとともに進化してるのかも。そんな意味でも偉大!?

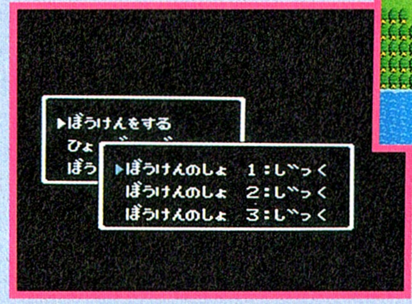
●ドラクエIIIは、少なくとも現時点での最良のファミコンRPG。レベルアップのシステムが絶妙で、イベント間の距離などは申し分なし。適度の達成感がありますしね。制作者の方たちは、非常にレベルの高い仕事をされた、と評価してます。（遠藤雅伸）

●4人制パーティ、職業選択とシステムが高度になる一方のドラクエだけど、その分、親切さを忘れていないのがいいところだ。たとえばIを振り返ってみると——洞くつごとにたいまつを消費し、鍵も消耗品だし、話すごとに方角を決めたりもする——めんどうなことが、いろいろあった。でもIIIではすべてが解消された。察するに、"複雑化していいこととといけないこと"の判断を積み重ねて、ドラクエIIIはつくられたのではないだろうか。——だけど、不満な点はやっぱりある。プレイ時間が長いことだ。長く遊べるのはいいことなんだけど、あれが「戦闘時間」ではなくて「イベントの時間」だったらどんなに幸せかと思う。IVでは、そのへんの工夫を期待しています。難しいのかなぁ～？（山）

●ドラゴンクエストIIIは、確かにおもしろさを約束されたゲームソフトだけど、IもIIもやってない人が、いきなりチャレンジするなんてことだけは「やめといたほうがいいんじゃない」と言っておくよ。巨大な巨人みたいなものですから、IIIは。まずは、フツーのIやタダの巨人くらいのIIを遊ぶのをすすめるよ。（田）



▶ドラクエI。全メッセージを、方角を指示して聞いてたなんて嘘みたい





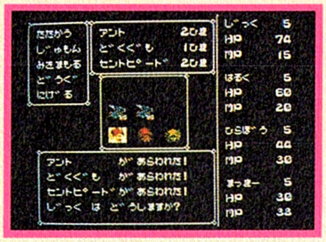
▲船をとったあとの自由度が大きすぎる……IIの反省点がIIIにいかされた

◀ぼうけんのしょ。実にいいネーミングだが、よく"トブ"のはいただけない。数々の悲劇を生んでしまった



親子の情が巧みにシナリオに取り入れられていた。オルテガに惜しみない涙を。そして男は強く……

ディープダンジョンIII



▲出現した敵が、いざ戦闘となると小さくなってしまうのには驚いたものです

初代「DD」からの根強いファンをもつが、「I」「II」「III」と人気は下降ぎみ。マップが複雑になりすぎたせいか？

●死＝Gの減少って感じで、最近RPGやってて死ぬことに慣れすぎちゃってるんですよね。でも、この「勇士への旅」に関しては、剣士の一度の死がゲームオーバーになっちゃうので、どんな敵にも全力投球。敵キャラの強さのバランスが悪い気がするけど、本当の戦いってこうじゃないのかな？（マ）

●あまりの迷路のフクザツさに、ワシは身も心も疲れ果ててしまった。剣士のふがいなさにも腹が立つ。シミュレーション風の戦闘シーンはなかなかいいんだけどネェ。（ニ）

スーパーブラックオニキス

PCの人気ソフトだが、FCファンには受け入れられず。ユーザー層の違いか。

●このゲーム、慣れるまで時間がかかるんだよね。戦闘方法なんかその最たるもの。慣れてみると実に、凝ってて良いのだけれど……。（ヒ）

●ファミコンRPGファンの心に入り込むには、もう一ひねりのアイデアが欲しかったね。バトルシーンに入れたACG要素も無理矢理って感じ。（S）

何回でも楽しめるRPGがドラクエシリーズだ

だいたいロールプレイングゲームやシミュレーションゲームのように、1回のプレイ時間が長いソフトは、1度エンディングまでいってしまえば、もう2度と遊ばないことが多いのではないか。しかしドラゴンクエストシリーズは、繰り返して遊ぶことに堪える数少ないロールプレイングのひとつといえるだろう。それは、多くのこの手のソフトの戦闘シーンが、物語の終局への単なる複雑な手続きの反復でしかないのに、戦うことをいかに楽しむかというところに重点をおいているからだ。私たちは、決して怪物達を倒し続けることを欲しているのではない。私たちの行動に対して、怪物達がどう反応するのかを知りたいのだ。そういう意味で、シナリオの完成度だけでなく、ロールプレイングのゲームシステムの完成度が極めて高いドラクエを、私は自信を持って薦めたい。（田尻智）

コメンテーター略号一覧 （ウ）＝ウサンクサー山田／（大）＝師範代大堀／（か）＝かおりん／（亀）＝亀仙人松っちゃん／（北）＝北枕獲／（来）＝プロフェッサー来宮／（S）＝シゲルマン／（C）＝CB成沢／（し）＝しんすけ／（ス）＝スッシー保坂／（田）＝田尻智／（辻）＝タイレルorターミネータ辻／（ニ）＝ニョクマム古橋／（ハ）＝ハルク／（ヒ）＝ヒラ坊／（F）＝ファニー川島／（古）＝古矢徹／（ベ）＝ベニー松山／（マ）マッキー／㊋＝井上編集長／（み）＝鈴木みそ／（山）＝山下章／（R）＝RYOII／（渡）＝渡辺浩弐

AVG／犯人捜しから、恋の成就まで、ストーリーの幅が広がった

アドベンチャーゲーム



犯人捜し、推理もの主流から、キャラクターものを中心にした、新しい動きが目立った。複雑な謎解きに挑戦することよりも、ストーリー性を楽しむ傾向が強くなった。

タイトル		データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
殺意の階層	推理	ハル研究所／1月7日／5900円／Ⓒ（2M＋B）	ソフトハウスが舞台の本格派。3日間の時間制限の中で、複雑な人間関係を解きあかしていく。コマンド選択のボタン操作がこれまでのものと逆なのはマイナス。	★★★☆☆	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡	♥♥♥♡♡
リップルアイランド	F	サン電子／1月23日／4900円／Ⓒ（1M）	大人から子供まで楽しめるファンタジーAV。かわいらしいグラフィック。しっかりとしたストーリー。「童心に帰れる」1本だが、謎解きはかなり難しい	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♥♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡
横浜港連続殺人事件	推理	データイースト／2月26日／5800円／Ⓒ（2M）	探偵神宮寺三郎シリーズ第2弾。横浜港を舞台にした本格推理もの。アダルトなグラフィックともの静かなBGMが効果的。第3弾はディスク2枚組での発売が決定。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥½♡	♥♥♥½♡
ビーバップ・ハイスクール	コミック	データイースト／3月29日／5800円／Ⓒ（2M＋64K＋B）	原作のイメージに忠実にツッパリギャグが再現された。相手を殴ったり、ナンパしたりして、情報を聞きだして解いていく。テンポの良さが心地よい。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥½♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥½♡
ファミコン探偵倶楽部(前・後編)	推理	任天堂／前編4月27日、後編6月14日／2600円／Ⓓ（両面）	『新・鬼ヶ島』に続く、ディスク2枚組の作品。記憶喪失になってしまった少年が、犯人を捜す2重構造のシナリオが特徴。登場人物が俗物的でTVの推理ドラマ風。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥½♡♡
名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件	推理	トーワチキ／5月13日／5800円Ⓒ（2M）	名探偵ホームズ第2弾。英国的ムードがグラフィックに活きている。大人でも楽しめる。前作はACGだったが、AVGになって、よりイメージに近いものになった。	★★½☆☆	♥♥♡♡♡♡	♥♥½♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡
サラダの国のトマト姫	F	ハドソン／5月27日／5900円／Ⓒ（2M）	野菜の国が舞台で、登場人物も野菜や果物。謎解きの楽しさは平均以上。誰でも楽しめるアイコン操作の良質ゲームだが、グラフィックのセンスが古い。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥½♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
リサの妖精伝説	F	コナミ／6月21日／3500円／Ⓓ（両面）	アイドル立花理佐とゲームの中でいっしょに冒険するというもの。また電話、彼女の歌、振りつけからもヒントをもらえる。ストーリー展開に多少の無理があるか。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡	♥♥½♡♡
じゃりン子チエ	コミック	コナミ／7月15日／5800円／Ⓒ（3M）	同名のマンガをゲーム化。会話はすべて関西弁。3Mを活かし、グラフィックも原作そのもの。競馬などのイベントも満載。それぞれ主人公が異なる3章構成。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
Mr. GOLD	コミック	東映動画／7月19日／3400円／Ⓓ（両面）	ストーリーは近未来を舞台にした、SF版「遠山の金さん」。見つけた犯人に罰を与えるという裁判モードが新しく加わった反面、謎解きの楽しさが失われてしまった。	★★☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡
めぞん一刻	コミック	ボーステック／7月27日／5900円／Ⓒ（2M）	同名のマンガのファミコン化。パソコン版も人気が高い。一刻館を舞台にした五代くんと響子さんの恋愛AVG。原作に忠実に描かれているグラフィックにファンも満足。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡
太陽の神殿		東京書籍／8月3日／5900円／Ⓒ（1M）	パソコン版からの移植。古代都市が舞台。「太陽の鍵」を見つけることが目的。ファミコン版にはバトルモード、パーティー制などが導入された。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
闘将//拉麵男	コミック	新正工業・バンダイ／8月10日／5800円／Ⓒ（2M）	アドベンチャーゲームの謎解きに、アニメ風のアクションバトルをプラス。命令コマンドを簡単にしたことと奥行きのある画面に目新しさを感じる。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡

マークの説明● 推理マーク＝推理ゲーム　F＝ファンタジー　本マーク＝コミックなどのゲーム化

サラダの国のトマト姫

地味ながらも好調な売れ行きを持続中。

●あっと！驚くような仕掛けやイベントはないけど、そつなくまとめられた良質ゲームってとこかな。（ハ）

●一番悪いトコは、トマト姫がカーいくないことだ！（北）



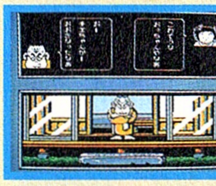
▶土の香りがするのはいいんだけど、画面が地味で損した？

じゃりン子チエ

3Mを納得させるグラフィックが話題。

●原作の雰囲気を知らないとゲームを100％楽しむことはできない。グラフィックや画面構成が秀逸だけに残念。（C）

●AVGとして未熟な部分もあるけど一見の価値はあります。（ハ）



◀アニメみたいな見せ方がウマイ！関西弁がときに難しい



▶高校生の人も、そうじゃない人も、「学園もの」は好き？

ビーバップ・ハイスクール

ユニークな動き、娯楽性の高さが人気。

●個性豊かなキャラクターやセリフ使いが無理なくプレイヤーをゲームの世界にひき込んでくれます。（マ）

●データイーストの絵のうまさがこのゲームでも光っています。（卅）

横浜港連続殺人事件

前作と比較して上々の仕上りと評判。

●前作「新宿中央公園殺人事件」と比べるとゲームの完成度はずっと高い。

グラフィック、メッセージにハードボイルドっぽい雰囲気がそこはかとなく漂う秀作。（ハ）

●新宿〜のときよりも、神宮寺三郎がシャープ。（来）



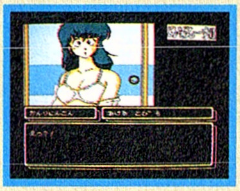
▲グッとハンサムになった神宮寺。整形したらしいよ

めぞん一刻

グラフィックセンスはPC以上と評判。

●原画に最も忠実に描かれているゲームでとても好感が持てる。（R）

●原作を読んでいない人にはちょっとツライ。キャラものの宿命かしら。（マ）



▶ズバリ、見せます！響子さんの肉感的ボディー!!（11PM風）

ファミコン探偵倶楽部（前編・後編）

「新・鬼ケ島」がゲームらしいゲームだとすれば、「ファミ探」はゲームらしからぬゲーム。小説とかドラマのノリだ。

●なかなかいいシナリオなのに、現代日本のもののせいか損してる。みんな、アラ探すの好きだもんね。素直にやれば感動するんじゃないかな。しっかしファミコンのアドベンチャーって「泣かせ」のジトッーとしたお話が好きだね。仕方ないのかな。開き直って、もっとオトナ向け路線のタイトルをつけても良かったんじゃない!?（辻）

●知り合いの医師が「記憶喪失で自分の名前まで忘れちゃうコトは絶対にありえない」と言ってたよ。笑。（渡）

●伏線だけで終わる前編にガッカリ。後編はやってません。（ベ）

●カセット1本でもよかったような……。（ス）



▶オトナの汚ない世界をシナリオとグラフィックで表現

北枕獲★九月が来ると、亦、歳を取って了うので在る…。斯の仕事を始めてから、益、歳を感じる様に成って了ったので在る…。皆、若いんだもんなぁ。ヤレヤレ…。

明っかるいタイトル ベスト10

1位帰ってきた軍人将棋なんやそれ!? 2位アイ・アム・ア・ティーチャー　マリオのセーター 3位所さんのまもるもせめるも 4位カケフくんのジャンプ天国スピード地獄 5位爆闘士パットンくん 6位ぼくってウパ 7位目指せパチプロパチ夫くん 8位ドレミッコ 9位カラオケスタジオ専用カセット 10位突然マッチョマン――見てるだけで気分スッキリ。元気なタイトルたちでした。



シミュレーションゲーム

月あたりにして2～3本ペースで発売されてはいるが、大ブームとは言い難いのが現状。各社、「わかりやすさ」を目指して奮闘努力をしている。

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
松本亨の株式必勝学 Ⓢ	イマジニア／2月18日／9800円／Ⓒ（2M＋B）	株式売買でお金を稼ぐ人生ゲーム。現実の上場銘柄を使う。イベントは国際紛争から盗難、結婚まで様々。完全に大人をターゲットとしたゲーム。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥◐♡	♥♥♥◐♡
ヌーイーゼン	ソフトプロ／3月4日／2980円／Ⓓ（両面）	伝説の王国バビロニア4国の統一が目的の、戦術重視タイプ。4つの軍から1軍を選択。滑らかに動くアクションシーンは、リアルタイムの要素もある。	★★★★☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥◐♡♡
ナポレオン戦記	アイレム／3月18日／5500円／Ⓒ（1M）	リアルタイムで、自軍各部隊の動く方向の指示を出すタイプ。したがってアクションゲーム的スピード感もある。作戦を練るヒマはなく、瞬時の判断が必要だ。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡
信長の野望　全国版	光栄／3月18日／9800円／Ⓒ（2M＋B）	人気のパソコン版からの移植。50ヵ国から1人大名を選んで全国を統一。初心者向けの17ヵ国モードもあり。奥が深く、何度プレーしてもあきない。	★★★★☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥◐♡
武田信玄	ホット・ビイ／3月28日／5800円／Ⓒ（2M）	コマンド・パラメータの数を適量に設定した中～上級者向け。西の今川、東の北条と攻防しながら、信州17ヵ国を平定するのが、このゲームの目的。	★★☆☆☆	♥♥◐♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
フリートコマンダー	アスキー／3月31日／5500円／Ⓒ（256Kb＋256Kb）	海戦タイプ。敵国の行動が、自軍が近づくまでわからないので、〝駆け引き〟の要素、心理的緊張に富む。生産ができないので先細りの戦争になりがち？　初級者もOK。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥◐♡
独眼竜政宗	ナムコ／4月5日／5500円／Ⓒ（2M＋B）	伊達政宗が主人公で奥州統一が目的。初心者でもわかりやすく楽しめるための工夫が満載。戦闘モードは特に秀逸。	★★☆☆☆	♥♥♥◐♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡

マークの説明●=歴史もの(戦略級)　=現代戦(作戦・戦術級)　Ⓢ=マネーゲーム

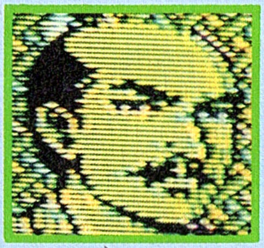
信長の野望　全国版

RPG、AVGはアメリカで生まれた。でも信長のシステムはパソコンで光栄が独自に開発したものだ。日本の歴史と風土がつくったともいえる。

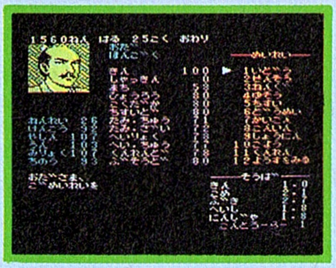
●パソコン版がここまで移植されているのだから、おもしろいのは当り前!! でもファミコンユーザーをもっと意識してもいい。数字だけじゃなくて、手ざわりが伝わってくるようなものがほしい。独眼竜政宗の戦闘シーンって痛いって感じするじゃない。あんなのが、信長にもあっていい。（亀）

●オーソドックス。SLGの完成品だね。だから光栄は、「維新の嵐」みたいな方向に行かないで、信長をもっと突きつめてほしい。たとえば、1560年(ゲームスタート時)は群雄割拠の時代。一国一城制じゃないんだから、城と国境の入り乱れた戦国ゲームがあると思う。次はそのへんで楽しませて。（辻）

●すぐにできて、パッと終わるゲームじゃなけりゃオイラはイヤだ。（み）



◀パソコン顔負けの本格志向。でも、おコドモは近づくなっ!!と言いたげな信長の口元





▲数字のパラメーターでリアルさを追求した典型的なゲームだ。完成度高い
▶一転、戦闘シーンはやや単調。信長は内政ゲームとよく言われている

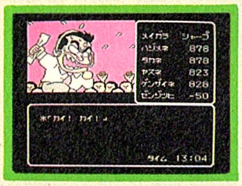
松本亨の株式必勝学

予想を上まわる（失礼！）反響、売り上げ、話題……ゲームとしても十分おもしろかったからにほかならない。

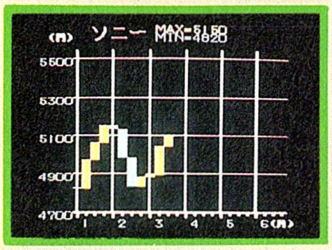
●1回クリアするまでは、とにかく燃えた。緊張するねぇ～株は。でも不動産はいらなかったぜ。あれじゃ儲かりすぎ。現実通りだよ（笑）。オイラなんか5億も稼いじゃった。株の勉強とゲーム、見事に一石二鳥の一本。（辻）

●いかにも財テクのベンキョーになりそうなトコが、コロンでもただでは起きないオトナにうけたんだろう。（渡）

●世の中は金だ。金さえあれば、なんでもできる。ジュースが腹いっぱい飲める。だからフツーのゲームの100万点のボーナスより、このゲームの宝くじの10万円の方が20倍くらいうれしい。骨身にしみてうれしい。ソフトの値段の9800円も骨身にしみるが。（古）



▶山科けいすけのカッ飛んだ絵があるから、心もなごむ



▲かと思うと、株価チャートみたいなところは日経や四季報風にまとめた画面構成



▲敵が見えない、のが最大の特徴です。

フリートコマンダー

評価は高かったが、話題性はゼロ。

●数あるファミコンのSLGの中でも敵の手の内がハダで感じ取れるのはこれしかないのだ。オイラは好き。（辻）

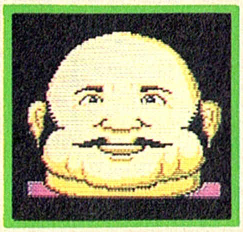
●楽しくてわかりやすいエッセンスだけを詰めて作ったようなSLGだ。TVぴあでは人気が異常に高いよ。（ヒ）

武田信玄

TVの人気番組と相まって、話題になった。わかりやすさには定評がある。

●絵的サービスはないが、わかりやすさはなかなかのもの。初めての人でも安心だ。武田信玄の気分がけっこう十分に味わえる秀作といえる。（ヒ）

●コマンドの必要最小限はおさえているし、シミュレーション初めての人にはピッタリなんじゃない？（辻）



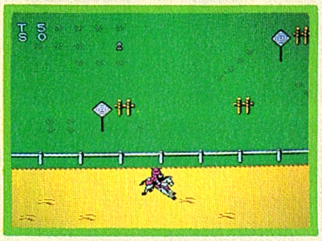
▶大河ドラマとタイミングがドンピシャ。でも中井貴一には似ていないこの顔

独眼竜政宗

SLGの入門編としての役割を果した。

●今までの戦国モノSLGをチャレンジしてみた初心者の方々が泣いて喜ぶ、初心者最適、不要部分切り捨てSLGが、この政宗さんなのだっ。（S）

●今までにない新しい感覚で作られていて、結構遊べる物になっている。（辻）



▲やぶさめシューティングもあった

亀仙人松ちゃん★壊れることで有名な"ミニ"を購入!! うれピくて赤松にひけらかしに行く途中、彼の家の100m手前でパンク!! タイヤを修理したら、お財布までパンクした。

ちょっぴりエッチ ベスト10

1位タイタニックミステリー 2位オホーツクに消ゆ 3位桃太郎伝説 4位さんまの名探偵 5位ゴルゴ13神々の黄昏 6位中山美穂のトキメキハイスクール(電話の声が) 7位めぞん一刻 8位バレーボール 9位ドラゴンクエストIII 10位アタックアニマル学園――エッチといっても、やっぱりファミコン。胸の谷間が見えるとか、下着がチラっと見えるとかで堂々と上位に食い込んだのでありました。

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
砂漠の狐 (現代戦)	コトブキシステム／4月28日／5500円／Ⓒ（2M+B）	ボードゲーム感覚の入門用戦術シミュレーション。戦車や戦闘機のコマをボード上で動かして相手を攻撃する。舞台は第2次世界大戦当時の北アフリカ戦線。	★★☆☆☆	♥♥◐♡♡	♥◐♡♡♡	♥◐♡♡♡	♥◐♡♡♡
将軍 (歴史もの)	ヘクト／5月27日／5800円／Ⓒ（2M+B）	MSXから移植された作品。プレイヤーは、ゲーム中に登場する40人のキャラクターの中から1人を選び将軍を目指す。ベストセラー「将軍」とは関係ない。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥◐♡♡♡
真田十勇士	コトブキシステム／6月27日／5800円／Ⓒ（2M+B）	SLGに、謎解きのRPG要素を練り込ませた異色作。主人公は真田幸村、情報収集などで、勇士を集め、戦略的な戦闘を繰り広げる。家康打倒が目的。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
ベストプレープロ野球	アスキー／7月15日／5800円／Ⓒ（2M+B）	ファミコン初の野球シミュレーション。12チーム全324人のデータがインプット。しかしデータの変更は自由なので、オリジナルチームを作って対戦もできる。	★★★☆☆	♥♥♥♥♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♥♥♡
三国志〜中原の覇者 (歴史もの)	ナムコ／7月29日／6900円／Ⓒ（2M+B）	群雄割拠の中国を統一するのが目的。配下の武将を集め、人材登用を巧みにしなくてはならない。計略を盛り込んだ戦闘が新しい。パソコンの三国志とは違うゲーム。	★★★★☆	♥♥◐♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥◐♡
ザ・マネーゲーム (マネーゲーム)	ソフエル／8月10日／5900円／Ⓒ（2M+B）	株式の知識を身につけ、(ぶ厚いマニュアル付) 実践――。一財産築くのが目的。恋人をつくったり、クルマを買ったりの人生の小イベントもこなさなくてはいけない。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥◐♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
ファミコンウォーズ (現代戦)	任天堂／8月12日／5500円／Ⓒ（2M+B）	ボードゲーム・パソコンで培われてきたウォーゲームの魅力を、濃縮してファミコンに。親しみやすいアニメ絵をふんだんに用いている。17のマップ、16のユニット。	★★★☆☆	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥♡
不如帰 (歴史もの)	アイレム／8月19日／6500円／Ⓒ（2M+B）	戦国タイプ。フェイズ方式と呼ばれる独自のシステムで、自国への指示の順序を画一化した。戦闘時のコマンドが多く、戦略要素を高めている。	★★★◐☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥◐♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡

マークの説明● 歴史もの(戦略級)　現代戦(作戦・戦術級)　Ⓢ=マネーゲーム

ファミコンらしさを大切にしないと火はつかん!!

年頭のあいさつで今年はシミュレーションゲームがブームになるっ!! って断言しておったワシに、その結論を出せと編集部がチャチャを入れてきおったので、そこで一発!!

SLGが本当に当ったのか、ハズレたのか？は、読者のみなさんも考えるとして、とりあえず今言えることは「信長の野望」以降、月に2本以上は出ている。もちRPGよりは出る種類は多い。とゆーことは、「スワッ的中」!?

本当にそーかなぁ？ っと考えさせられてしまうのがこのブーム。確かに本数だって雑誌に取り上げられる数だって多いし、それなりに売れておる。

でもワシが言わんとしてたブームとはそんなチンケなのじゃなく、ドラクエ級のRPGブームのことじゃった!!

ところがドッこい、あれだけ何事にも用意周到で戦略的だった任天さんがついにハズしたのじゃった。「信長〜」をSLGの一発目にもってくるなんて、ムチャしまんなぁー。RPGだって、ブームが来る前に、いくら完成度が高いからって「ウィズ」や「ドラクエIII」を出していたら、あんなブームになるワケなかったハズじゃ。

まっ、マニアの人はついて来たじゃろうが、一般の人はどーなっておったじゃろう？ ファミコンはスタートの段階から一般人に支えられたからパソコンやなんかを完璧にしてやったのに。今じゃ、そのことすら忘れてるのじゃ。ファミコンらしさをゲームに導入しないとSLG以外もヤバイ…。

（亀仙松っちゃん）

真田十勇士

SLGとのジャンルミックスの先がけ。

●基本的にはRPGなんだけど、最近はやりのSLG的味付けがされているとこがポイント。（ハ）

●なんといっても十勇士に次から次へと会えるのがウレシイ。なんとなく里見八犬伝のような神秘性が好きだ。マップ面がもっと格好よかったらなぁ。（来）

三国志〜中原の覇者

生まれも育ちもナムコです。

●占いによる太守選択、戦闘システム、武将の重要性など、目新しい部分がかなりある。ゲーム自体はなかなかハマれる好ゲームではある。（北）

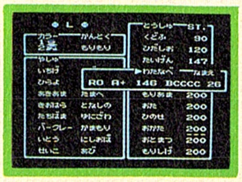
●これ、基本的には国取り領土拡大ゲームなので、少々食傷気味。でも、配下の武将人事てのはオモシロそう。（ヒ）

ベストプレープロ野球

野球のルール・作戦にくわしい人、ひいきのチーム、選手がいる人にはgood!!

●自腹で買ってもいいって思うソフトってすっごく少ないんだけど、コイツはその数少ないソフトの一つ。もう大プッシュしちゃうもんね。（北）

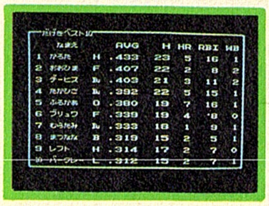
●アクション要素がない分、ドップリと監督気分にひたることができる。ただ、サインプレーが少ないのが難点。（赤）



◀なまえから能力まで何から何までユーザーの好み次第



▶選手全員が投球に反応して動くので本物っぽい。見てて飽きない



◀バックアップで選手データがどんどん貯まる

ファミコンウォーズ

「シミュレーションゲームの魅力をどうやって人に伝えるか？」に、任天堂が全社を挙げて取り組んだ作品。ソフトの中味はもちろん、CMにも(？)その姿勢がうかがえます

●今まで、つまりこのページの中で最高のSLGはこのゲームだと言い切れる。マップをあえて狭くし、ZOCをなくし、長くても6〜8時間でクリアできるようにしたその英断が、すべて成功している。ファミコンウォーズを超えるゲームはもうできないんじゃないかと心配するほどに良い。（辻）

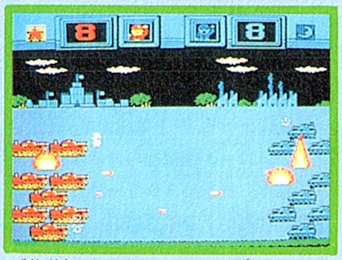
●RPGと違って、万人が手をとってくれないSLGだけど、ぜひファミコンウォーズだけはやってほしい。ボクは普段「これはオススメ」なんてエラソーなこと言ってるが、このゲームに限っては別。理性を忘れて応援したい。（ヒ）



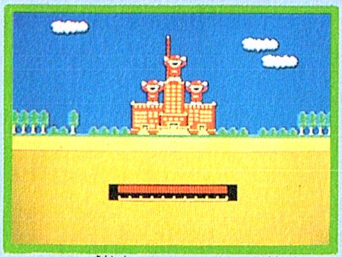
◀……にしてもすごいノリのゲームだよ。タマタマジマとは。ポッ



▶パッケージも、見事意表を突いてくれてファンキーな感じ



▲臨場感あふれる、それなのに残酷さをほどほどにおさえた戦闘シーン



▲バンザイ三唱。ワッハッハッで占領を喜ぶ兵士たち。コミカルな味もある。

不如帰

値段が6千円を超えたのが痛いっ!!

●グラフィックの使い方がとってもうまいんだけど、ゲームに「広がり」がないんだよね。見えないところで何かをやってるってのも楽しみの1つさ。（辻）

●可もなし不可もなしって感じ。ポイントが見えてこないんだよね。（北）

S-MAN★7月も末だっつうのに、外は雨。でもクーラーのない部屋で仕事漬けのオレには、恵みの雨だぜ。エルニーニョ現象？ フッ、ビビらせやがって。あ〜クーラー欲しい。

おっかないタイトル ベスト10

1位魔塔の崩壊 2位ヒットラーの復活 3位ドラキュラII呪いの封印 4位新宿中央公園殺人事件 5位迷宮寺院ダババ 6位妖怪屋敷 7位暗黒神話 8位戦場の狼 9位彷魔が刻 10位聖飢魔II――日常でこんなことが起こったら、ホント、おっかないだろうなあーというタイトルばかり。ゲームで良かった。「魔」がつくゲームは多いけど、あえて選ぶとこんなところか？



SPG／野球が4本。ゴルフが3本。アイスホッケーも2本とはこれいかに！

スポーツゲーム

ほとんどの種目のスポーツがファミコンゲームになりつくした、かに見える。今、スポーツゲームの進歩は第2・第3のステップを踏み出そうとしている。次なる目標に向かって。

タイトル		データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
ファミリーサーキット		ナムコ／1月6日／3900円／Ⓒ（1M+512Kb）	上から見るタイプのレースゲーム。マシンの性能設定、操作性・ルールを、実際の"F-1"になぞってあるため、本物のレースをしているような緊張感がある。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
アイスホッケー	VS	任天堂／1月21日／2600円／Ⓓ（片面）	3タイプの体型の選手から4人を選び、さらにフォーメーションをチェンジできる。キャラクターがあたかも氷上にいるかのように動く。コミカルな味わいもある。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナル	VS	ハル研究所／2月1日／5600円／Ⓒ（1M+256Kb+B）	トーナメントモードと、ジャンボ尾崎のワンポイントレッスンを取り入れたゴルフゲーム。難度は3段階、コースは2種類が設定されていて、それぞれ選択できる。	★★☆☆☆	♥♥◐♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡
エキサイティングサッカー	VS	コナミ／2月16日／3300円／Ⓓ（両面）	選手の位置にこだわりを持った真上からの見下ろし型で、たてにスクロールする。選手を成長させていくことができ、オリジナルチームがつくれる。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
釣りキチ三平		ビクター音楽産業／3月17日／5500円／Ⓒ（1M）	ラインとエサを読んで、釣をする。魚の種類や大きさを競う。トーナメントは、パスワードでコンテニュー可。知的なポイント指しとアクションテクの両方が必要。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
ファイティングゴルフ	VS	SNK／3月18日／5500円／Ⓒ（1M）	4人の選手から1人を選びプレイする。従来のゲームのほか、ナッソーゲームというオリジナルゲームでも遊べる。コース全部で36コース。細部演出に凝ってある。	★★☆☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡
燃えろ!!プロテニス	VS	ジャレコ／4月8日／5500円／Ⓒ（1M+1M）	12人のキャラクターがいる。画面はファミリーテニスに比べて、やや下のアングルからの表示でTV中継に限りなく近い。音声合成が効果的で臨場感を盛り上げる。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥◐♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡
3Dホットラリー		任天堂／4月14日／3500円／Ⓓ（青・両面）	性能の異なる3種の車から1つを選び、タイムを競う。コースコンディションも5通りあり、いろんなパターンで遊べる。3D対応だが、スコープなしで遊べる。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
ナムコクラシック	VS	ナムコ／5月27日／5900円／Ⓒ（4M）	ファミコン初の4Mソフト。高低差のあるコースと、豊富で実用的なキャディのアドバイスを実現した。スピード感よりも、知識・経験を重んじるゴルフゲーム。	★★★☆☆	♥♥◐♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡

マークの説明 VS＝VS 2人プレイが可能

ファミリーサーキット

昨年末に発売された任天堂の「F1レース」と人気を2分した。長く遊べるソフトとして現在もファンは多い。

●抜きつ抜かれつのレース展開や、セッティングの微妙な違いを楽しめてよい。緊張感が最高になる。ピリピリ。（ヒ）

●限られた条件の中で徹底的に腕をみがいていく、硬質なレースシミュレーション。神経を使うが、練習の成果が100分の1秒単位で現れるのがイイ。（み）





▲レースマニアの心をくすぐる細かいセッティング
◀重なり合ってもクラッシュなしの設定は賛否両論だ

アイスホッケー



体型で選手の個性を現わしていたんだね

地味ながら、ユーザーの評価は高い。

●多人数 vs 多人数のゲームなのに操作がしやすいしわかりやすいのもいい。500円で書き換えなら安いものよ。（ヒ）

●パスの通りが思い通りにいかない。いつも目の前を素通り。くそっ。（み）

燃えろ!!プロテニス

「燃えろ!!プロ野球」同様、リアルさに徹した。が、音声合成の発音は英国風。

●"プロテニス"を意識してか、テレビ中継で試合を見ているような画面づくりが印象的。ただ、当たり判定の甘さだけは直してほしかった。（マ）

●キャラの動きと音声のリアル感。これはもう涙モノです。（ニ）



▶ナブチョロワ選手。37インチモニターだと、しわまでよく見える（わけない）

ナムコクラシック

4Mの鳴り物入りで登場したが任天堂の「ゴルフ」を超えられなかった。

●最良のFCゴルフゲームのひとつだと思う。グラフィック、操作性、リアリティーともに高水準。モードも豊富でゴルフゲームの集大成って感じだ。お父さんにオススメの1本だね。（ハ）

●このソフトのコースは横長でフェアウェイがせまく、慣れるまではちょっと難しいかな。でもプレイしているうちに、味がジワジワとわき上がってくるのでした。（R）





▲キャディがあまり細かいことを言うので「はいはい」と生返事しながらプレイする人もいた
◀高低差が新しいゲーム要素だ

3Dホットラリー

話題、人気とも「F1レース」に届かず。

●ラリー的な長丁場をシミュレートしようという意図はわかるが、スピード感に欠ける。F1に届かず。（ヒ）

●3Dスコープ使用なら、かなりイケる絵だ。身を削るラリーというよりも、なんかドライブに近い。（み）

●路上に「物」が置いてあるレースゲームは好きになれないんです。（ベ）



▲作戦を立てて走る魅力はあるものの、F1レース的一発勝負の刺激は少ない

CB成沢★夏は来ぬ。今年の夏はどこへも行かずに仕事する予定。北海道にミスターシービーを見に行く計画も、函館競馬を見に行く計画もつぶれちまった。え、自分のせい……。

語呂がいいタイトル ベスト10

1位けっきょく南極大冒険 2位クルクルランド 3位忍者じゃじゃ丸くん 4位アストロボササ 5位イーアルカンフー 6位マイトアンドマジック 7位モンティのドキドキ大脱走 8位エグゼドエグゼス 9位クレイジークライマー 10位トップルジップ——初期のコナミ作品は、語呂の良さが光ります。けっきょく南極なんてめったに言えるモノじゃーない。ご立派!!

タイトル		データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
究極ハリキリスタジアム	VS	タイトー／6月28日／5500円／Ⓒ（2M）	選手が成長し、オリジナルチームがつくれる。また、パスワードによる2人プレイ可。解説者、魔球、酔っぱらい、VTRの再現……とアトラクション的要素多数あり。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♥◐♡
コナミックアイスホッケー	VS	コナミ／7月22日／3300円／Ⓓ（両面）	NESから移植された。リアリティーのあるグラフィックはアメリカっぽく洗練されている。ルールがファミコン用にほどよく簡略化されている。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡
熱血高校ドッジボール部	VS	テクノスジャパン／7月26日／5800円／Ⓒ（2M）	くにお君率いる熱血高校ドッジボール部が、世界を股にかけてドッジボールをする。スポーツゲームであると同時に、コミカルなアクションゲームでもある。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡
スーパーリアルベースボール	VS	バップ／7月30日／5500円／Ⓒ（2M）	全12球団300選手が、実名で登場。投球、打撃ともにシビアな操作を求める。打球の飛んだ方向にスクロールし、今まで野球ゲームにない独自の視点でゲームは進む。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡
ファイナルラップ	VS	ナムコ／8月9日／5200円／Ⓒ（2M）	画面は上下に2分割。あくまでも競い合う走りにこだわる本格レーシングゲームだ。マシンの性能ポイントの振り分けもついた。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡
燃えろ!!プロ野球'88決定版	VS	ジャレコ／8月10日／5800円／Ⓒ（2M）	前作のバージョンアップ版。バイオリズムによる好不調の設定が追加された。ビジターとホームチームで、打球の視点が違う。試合のテンポを重視した設計だ。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥◐♡♡♡	♥♥♡♡♡
ビッグチャレンジ柔道選手権	VS	ジャレコ／8月10日／3200円／Ⓓ(両面)	業界初の柔道アクションゲーム。トーナメントを勝ちぬいて世界選手権を目指す。基本の技は7種。「技の数より操作のしやすさ」をテーマに作られたとのこと。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♡♡♡
サッカーリーグウィナーズカップ	VS	データイースト／8月12日／5800円／Ⓒ（1M＋1M）	親しみやすくデフォルメされた選手が特徴のサッカーゲーム。ワールドカップさながらの、国別対抗リーグ戦で、7勝したチームが優勝。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡
コナミックテニス	VS	コナミ／8月19日／3300円／Ⓓ（両面）	コナミの新しいスポーツゲームシリーズの第2弾。ゲームモードはトーナメント、VS、エキサイティングの3種類。キャラクターを成長させることができる。	★★☆☆☆	♥◐♡♡♡	♥◐♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡

マークの説明 ◉ VS＝VS2人プレイが可能

究極ハリキリスタジアム

野球ゲームラッシュの先陣を切って発売された。人気、話題ともNo.1。

●初心者から上級者まで、幅広く遊べるゲームだ。いろんな野球ソフトの長所を生かしてる。AUTO守備がいい。(ベ)

●選手を育ててるときが一番！ MAXになったら急に気分がなえた。そうRPGみたいだよ。ファミスタなんか優勝してからがスタートって感じだったのにね。ズバリ、2Pのおもしろさの差。 (み)



▲試合の途中にこんな演出画面がバコンバコン挿入されている
◀試合以上に選手を育て、チームをつくるのが楽しかった……

コナミックアイスホッケー

コナミックシリーズ、の第1弾！

●ルールが簡素化されて、誰でも遊べるのがいいね。 (ハ)

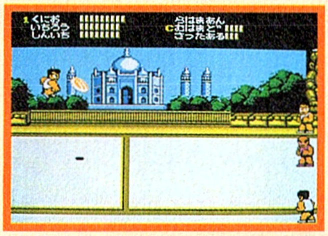
●イマイチ燃えないんだよナァ。(ニ)

熱血高校ドッジボール部

スポーツゲーム……ですよねえ。

●操作してて軽快でないのが残念。(ウ)

●必殺シュートが決まった時は、ホント快感です。 (マ)



▲"くにお"というキャラクターが完全に一本立ちして、何をやってもサマになる男になった。その彼が突然ドッジボールを始めたのだから、びっくりした

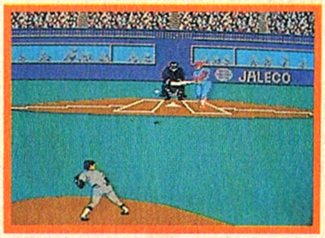


燃えろ!! プロ野球'88決定版

前作の改良点は誰もが認めるところ。

●バイオリズムが見たいときに見られないのは、もったいない。 (レ)

●バイオリズムは長期的に楽しむのを強制されてるみたいでつらい。ファミスタのような手軽さがない。 (ヒ)



▲18パターンの投球フォームを持つこのゲームは、見てるだけでワクワクする"野球環境ソフト"みたいでもある

スーパーリアル ベースボール

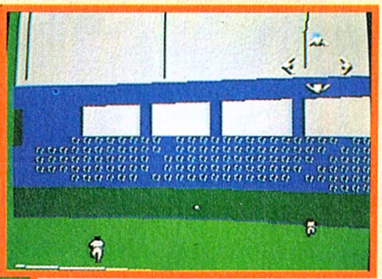
今年の夏の野球ゲーム4本のうち、タイトルの発表が一番早かったのがコレ。

●全球団のOKを取った「営業力」と、某有名コピーライター引っ張り出した「広告力」ばかり目立つ。 (渡)

●ああクロマティー!! (ヒ)

●ちょっと複雑すぎるんだよネッ、操作が。慣れるまではかなり苦労するかも。 (し)



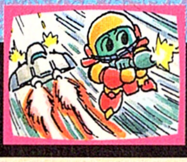


▲キャッチにAボタンを使う。ファミコン史上最高に世間を騒がせた操作系だ
◀球団旗と、漢字で書かれた球団名が誇らし気。この画面も有名でしたね

しんすけ★オフショアの風にのって、君のハートにテイク・オフ。それは2人のアロハ・サマー。君の肩越しにサンセット・ムーン。おっとそろそろ帰らなきゃ。総武線がなくなるぜ。

世紀末の香りがするゲーム ベスト10

1位マッハライダー 2位闘いの挽歌 3位双截龍 4位レリクス暗黒要塞 5位ウィザードリィ 6位彷魔が刻 7位ロックマン 8位ザナック 9位アルゴスの戦士 10位ナイトロアー——何が基準かあいまいだけど選んでみました。現に、「マッハライダー」のストーリーは2112年となっているので、世紀末ではないんだけど、入れてしまった。



ACG／遠くて近いはNES人気。気づかない所で影響を受けているのです

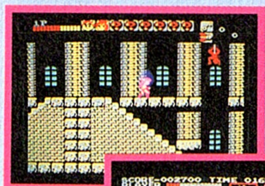
アクションゲーム

ゲームジャンルとしては最大本数を誇る40本。ただし、NES人気を当て込んでのゲーム作りが急速に進行し、逆に日本のファンをガッカリさせるゲームも増えている。

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
コナミワイワイワールド	コナミ／1月14日／5500円／Ⓒ（1M）	たて＋全方向スクロール型。「ツインビー」から「沙羅曼蛇」まで、ズラッと一気にお祭り騒ぎ。コナミファンには、たまらない一本になっている。	★★☆☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥½♡♡
スケバン刑事Ⅲ	東映動画／1月22日／5300円／Ⓒ（1M）	風間三姉妹が主人公となるマルチキャラタイプのアクションゲーム。アドベンチャー的な要素も加えられている。キャラのアクションは「北斗の拳」的。	★½☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥½♡♡♡	♥½♡♡♡	♥♡♡♡♡
ガンスモーク Ⓢ	カプコン／1月27日／3300円／Ⓓ（両面）	ガンシューティングゲーム。A・Bボタンで左右を撃ち分ける操作法が馴じみやすい。西部劇を思わせる演出も効いている。"銃口から昇る煙"がタイトルの意味とか。	★★★☆☆	♥♥♥½♡	♥♥♥♡♡	♥♥½♡♡	♥♥♥½♡
ガーディック外伝 Ⓢ	アイレム／1月29日／5500円／Ⓒ（1M）	タテスクロールのシューティング面とマップエリアの面の複合型。パワーアップアイテム種類が豊富で派手。シューティング面が「ザナック」的。	★★★½☆	♥♥♥♡♡	♥♥½♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
ドナルドランド	データイースト／1月29日／5500円／Ⓒ（1M＋1M）	横スクロール型。マクドナルドの売れっ子、ドナルドが、ビックマックならぬリンゴ爆弾片手に、大奮戦。全体的にトリッキーなステージが、とても印象的。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥½♡♡♡	♥♥½♡♡
パリ・ダカールラリー・スペシャル	CBSソニー／2月1日/5300円/Ⓒ（1M）	ラリー用のパーツを買い整え、レースにエントリー、そして勝つのが主たる目的。だが、ステージごとの面クリゲームはまるで液晶ゲームのよう。	★★☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥½♡♡♡	♥♡♡♡♡
ファイヤー・バム	ハル研究所／2月2日／3300円／Ⓓ（両面）	横スクロールの戦闘が、どことなく「リンクの冒険」的。スピーディで武器も派手。ワープでつながる多数のエリアにはアイテムショップなどがある。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡
仮面ライダー倶楽部	バンダイ／2月3日／5500円／Ⓒ（1M＋1M）	アクションシーンで、敵と遭遇するとRPG的コマンドの戦闘へと変わる。ライダーキックなど必殺技が派手で楽しい。だんだん成長していくライダーが頼もしい。	★★☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥½♡♡♡	♥♡♡♡♡
魂斗羅 2PLAY	コナミ／2月9日／5300円／Ⓒ（2M）	2人同時プレイ可能の戦闘バイオレンスゲーム。奇数面は横スクロール、偶数面は3Dが基本構成。マイキャラのダイナミックな動きがゲームを盛り上げる。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥½♡
鉄腕アトム	コナミ／2月26日／5500円／Ⓒ（2M）	不戚のヒーロー鉄腕アトムが、繰り広げる横スクロールアクション。アドベンチャー的要素も盛り込まれており、誰でも気軽に楽しめる。操作方法が独創的だ。	★★★½☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡
ドルイド	ジャレコ／3月3日／3200円／Ⓓ（両面）	冒険のパートナー、ゴーレムを連れて地下7層を制覇するゲーム。RPG的な謎解き、ストーリー性がかなり盛り込まれているのが特徴。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
プレデター	パックインビデオ／3月10日／5500円／Ⓒ（2M）	アーノルド・シュワルツネッカーの似顔で始まるタイトル画面でお馴じみ。横スクロールのシューティングと、脱出口を見つけるマップエリアの面で構成されている。	★★★☆☆	♥½♡♡♡	♥½♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡
覇悪怒組	バンダイ／3月25日／3300円／Ⓓ（両面）	TVで活躍中の覇悪怒組が、オリジナルアイテムを使って、黄金像を取りもどすというのがストーリー。表のマップの対称形の、裏マップなんて設定が新機軸。	★★☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡
ワードナの森	タイトー／3月25日／3300円／Ⓓ（両面）	横スクロール型。ワードナを倒し、プリン姫を救出するのが目的。凝った仕掛が多く、進むほどのめり込んでいく。また、お金をためての買物も楽しい。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡	♥♥½♡♡
ゴルゴ13～第1章神々の黄昏	ビック東海／3月26日／5700円 Ⓒ（1M）	横スクロール面、3Dシューティング面、アドベンチャー面と、原作劇画に則したモードが次々に登場する。ヌードシーンも登場するというので話題を振りまいた。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡

マークの説明 ◉ VS＝vs 2人プレイが可能 2PLAY＝2人同時プレイが可能 Ⓢ＝シューティングゲーム

コナミワイワイワールド



◀コナミワイワイワールドのドラキュラ面



▶オリジナルの悪魔城ドラキュラ（当社比）

コナミファン大喜び。軽いノリがうけた。

●軽さが身上のコミカルゲームってとこだね。（ハ）

●ヒットしたゲームのキャラを総動員したオチャラケソフト。（大）



◀コナミワイワイワールドで出てくるモアイ像



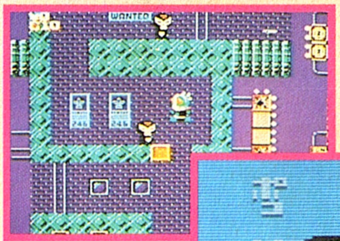
▶オリジナルのグラディウスに出てくるモアイ像（当社比）

仮面ライダー倶楽部

コミカルにデフォルメされた仮面ライダーが小学生の支持を得た。

●仮面ライダースナック（￥30）ほどの手ごろさは無いものの飄々とした軽さが伝わります。とはいえ、かなりの低年齢層向けね。「ポコ」。（ヒ）

●ゲーム自体の例のバンダイのりだけど、RPGの要素をいれたり工夫してます。（F）





▲操作感がモウ少しよければ……残念だ

▶ユーモアのセンスが伝わる。ワッハハ

ドナルドランド

子供向けソフトとして、人気が高かった。

●オーソドックスな分新しさが感じられないけど、誰でも楽しめる。（ハ）

●初心者の君にうってつけ！（ス）

▶ヘタにマイナーな漫画のキャラより、有名なわけです、彼。



ガーディック外伝

プロ受けしたが、一般人気は今一つ。

●シューティングシーンはいい。スピード感ブリブリだもんね。（ヒ）

●今でもやってるのが、ロックマンとファミテニとガーディック外伝。（辻）

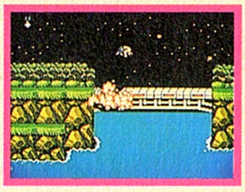
魂斗羅

「DQⅢ」人気に押され、盛り上がらず。

●難かしすぎず易しすぎずで、結構長く楽しめるゲームじゃないかな。（田）

●久々のコナミ会心作と見た!!（ヒ）

▶プログラムテクニックが抜群だよ。とプロ達はみんな誉めてた



米国のユーザー中心のゲーム作りが急激に増加中!!

NESとは Nintendo Entertainment Systemの略で、米国のFCのこと。発売から約2年10ヵ月。現在では約650万台が普及しているという。それに伴い、日米同時発売ソフトが急激に増加した。その中で日本のユーザー中心の時代から米国のユーザー中心の時代へ。市場の動行から見て当然の結果だが、我々にとっては辛い時代に突入中。

T辻★CGのアートディレクターあたりを目指してたんだけど、いつのまにかこの職業になってました。今では天職と思ってます。だけど、UNIXやCを捨てたわけじゃないぞ、土屋!!

ウケ狙い(!?)のタイトル ベスト10

1位桃太郎電鉄 2位帰ってきた軍人将棋なんやそれ!? 3位亀の恩返し 4位東方見文録 5位カラオケスタジオ専用カセットトップヒット20 Vol.2 6位アタックアニマル学園 7位新人類 8位今夜も朝までパワフル麻雀 9位ダウンタウン熱血物語 10位エアフット野菜の国の足戦士──「帰ってきた～」が大健闘だが、「桃電」の1年越しのギャグには及ばず。みなさんがガンバッてます。

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
不動明王伝	タイトー／3月29日／5900円／Ⓒ（2M＋1M）	ファミコン史上初だった、大容量3Mを誇る大型アクションゲーム。数10種類にものぼるパワーアップと、特大キャラに、その成果が現れている。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
双截龍 VS	テクノスジャパン／4月4日／5800円／Ⓒ（2M）	人気のアーケードのファミコナイズ。2人で対戦することも可能。少しずつ覚えていくパンチとキックを駆使して、敵をなぎ倒す。ゲームバランスがすぐれている。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥◐♡	♥♥♥◐♡
彷魔が刻	東宝／4月8日／5300円／Ⓒ（1M）	ストレスメーターが満タンにならないように逃げまくる。消極的なアクションゲーム。爽快感は皆無だが、美しいグラフィックは秀逸。人格をゲーム化した奇作。	★★★☆☆	♥◐♡♡♡	♥♥♥♥♡	♥♡♡♡♡	♥♥◐♡♡
仮面ライダーBLACK	バンダイ／4月15日／3300円／Ⓓ（両面）	テレビ放映中の仮面ライダーBLACKを主人公としたアクションゲーム。正統派的な横スクロールの、面クリアゲームとなっている。	★☆☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡
怒II 2	ケイ・アミューズメントリース／4月16日／5900円／Ⓒ（2M）	アーケードでお馴みの「怒号層圏」を移植したもの。「怒」の続編。たてスクロール型。派手になったパワーアップと武器を選択できるのが、なによりも魅力的。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
バイオミラクルぼくってウパ	コナミ／4月22日／3300円／Ⓓ（両面）	赤ちゃんが主人公。移動の基本姿勢がはいはいという異色のゲーム。マップ・ボスとの戦闘などの仕掛けが巧みで、どことなく「夢工場～」っぽいとの評価を受けた。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡
風雲少林拳II	ジャレコ／4月22日／3300円／Ⓓ（両面）	固定画面のカンフーアクションゲーム。敵と闘うアクション画面と次ステージの選択をするメッセージ画面で構成される。対戦モードも設定されている。F3DS対応。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
ファイナルコマンド 赤い要塞 S	コナミ／5月2日／3300円／Ⓓ（両面）	NESから移植されたタテスクロールのシューティングゲーム。ジープに乗ったマイキャラはラットパトロール（古い！）を思い出させる。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
忍者くん 阿修羅ノ章	UPL／5月27日／5300円／Ⓒ（1M）	「忍者くん」のバージョンアップ。操作が、少し複雑になり、デカキャラも登場。山や海などの数々のステージに「色」があり、アイテムも充実している。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥♥♡♡
コスモポリスギャリバン	日本物産／6月3日／5900円／Ⓒ（2M）	縦横に広がるマップの中で、パワーアップアイテムを見つけボスキャラとの戦いに挑む。武器に細かな経験値も設定されており、RPG的ゲーム性も強い。	★★☆☆☆	♥♥◐♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
ファイアーロック	ユース／6月17日／3300円／Ⓓ（両面）	ゲームにありがちな、大袈裟な出来事を極力少なくし、逆に「重力vs腕力」をテーマにすえた、シンプルなゲーム。独特の岩（ロック）を登る操作感が持ち味。	★★★☆☆	♥♥◐♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥◐♡♡	♥♥◐♡♡

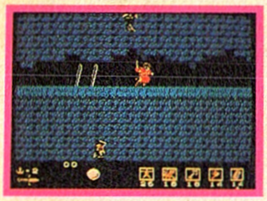
マークの説明● VS＝vs 2人プレイが可能 2＝2人同時プレイが可能 S＝シューティングゲーム

不動明王伝

3Mの期待度が高かった分、失望も…。

●パワーアップの種類がハンパじゃなく多いから、ひと通りやってみたい気がするが、持続しなかったりする。（ヒ）

●とりあえずは初の3Mなんだぜっ！と思って納得してしまいましょ。（S）



▶影の伝説に似てるとよく言われたゲームだ

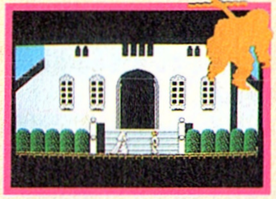
彷魔が刻

高い芸術性が、一部の熱狂的支持を得た。

●結論からいうとセンスはスゴイ。ただし楽しいという要素はまるっきり最初から考えていないらしい。（ベ）

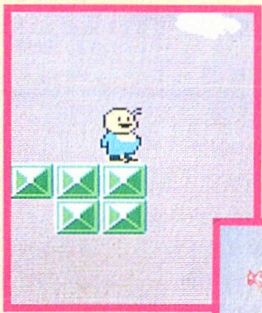
●グラフィックは三本の指に入る（山）

●芸術的だけど、ゲーム的じゃない。（ヒ）

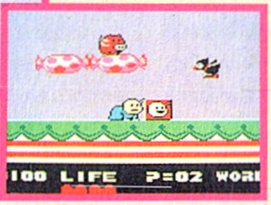


◀ゲームの終局では結婚についての慧眼を披露!!

バイオミラクルぼくってウパ



◀無敵状態になると赤ちゃんは立つ。いい根性！



▶ハイハイするゲームなのに、スピード感も味わえた。魔可不思議…

ゲームのキャラクターもここまできたかの感あり。ゲーム性には高い評価が。

●やっぱり赤ちゃんはアクションゲームの主人公としては無理があったんじゃないかしら。もどかしさだけが印象に残っちゃっては、ウパちゃんもかわいそう。（マ）

●今年出たソフトで一番好きなアクションゲームです。各面ごとにおもしろさが違うので、噛みしめるように楽しんでください。（田）

双截龍

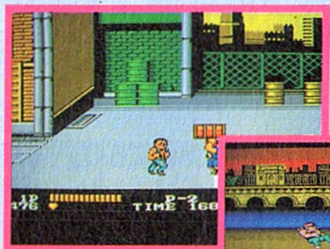
NESで長い間人気No.1に輝いている。日本での人気は思いの外伸びなかった。

●最近のファミコンソフトの中では水準以上のアクションゲームです。最初はやさしいのに、青アボボあたりから難しくなるんですが、「男には壁がある」ってカンジで好きです。テクノスブランドというのは注目株です。（田）

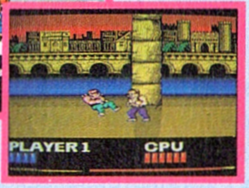
●くにおくんも好きだったけど、このゲームもさらによくなっている。ワザをだんだんおぼえてゆくのも楽しいし、ひとつひとつの動作がすごく細い。VSモードも興奮できる。（卅）



今どきの若者には珍しく、硬派に生きるくにおファミリー。



◀路上の物を武器にすると、なんか機転が利いたようで痛快



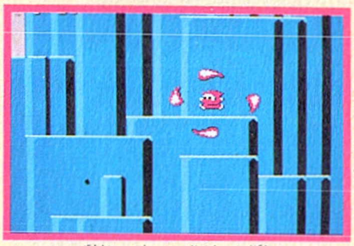
▶同時プレイができないかわりに対戦ができる

忍者くん 阿修羅ノ章

難しさは一級品。評価は賛否両論だ。

●はっきり言ってこれはおたく向けのアクションゲームだ。素人は近づくとヤケドをするぞ！ あっちっち！（田）

●ゲーセンでUPLの元祖「忍者くん」にホレてから早くも5年。この「阿修羅ノ章」も好き。でもバグ多し。（ベ）



▲カラダ全体を使って自分を表現している

メモ不要の、もっと気軽に遊べるゲームが増えてほしいね

最近のファミコンゲームってさ、やってて疲れちゃうんだよね。マップを覚えたり、謎をメモったりしなくちゃいけないから。どれも"力作"なのはわかるけど、なんか気軽に遊べる作品が少なくなってきたような気がする。今年発売のソフトでは「1943」と「忍者くん～」ぐらいかな、わりと何も考えずに純粋に楽しめたソフトは。なんだかんだ言っても、やっぱりファミコンはアクション。攻略本に頼らなくてもいいゲームをもっとだしてほしいねえ（そんなのばっかだとファミコン雑誌の商売あがったりでこれまた困り物？）。（山）

田尻智★アメリカに行ったとき、僕の大好きな監督の新作映画『ヘアスプレイ』を観ました。薄汚れた映画館でしたが、あのときの感動を、僕は一生忘れないでしょう。

内容が連想しにくいタイトル ベスト10

1位新人類 2位きね子 3位ラジカルボンバー地雷くん 4位デジャブ 5位新説・宮本武蔵 6位19（ヌーイーゼン）7位長靴をはいた猫 8位不如帰 9位星をみるひと 10位銀河の三人――おもしろいし、インパクトもあるんだけど、タイトル見ただけじゃ内容がイメージできないものをピックアップしてみました。あなたは、全部のゲームジャンルを言えますか？

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
超惑星戦記メタファイト	サン電子／6月17日／5300円／Ⓒ（2M）	メタルアタッカーに乗り込み、敵を倒しながら地上マップを探索していく。洞窟を発見したら、単身で潜入し、アイテムやボスを探すというもの。完成度は高い。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥½♡
1943 Ⓢ②	カプコン／6月20日／5300円／Ⓒ（1M）	1942の続作。舞台は太平洋戦争。ひたすら敵を撃ちまくる爽快感が、たまらない。アイテムを取ることによりパワーアップする。パスワードでコンテニュー可。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡	♥♥½♡♡	♥♥½♡♡
妖怪道中記	ナムコ／6月24日／4900円／Ⓒ（2M）	アーケード版からPCエンジンへ移植され、ファミコンでも登場。新要素が加わって、単なるアクションから一歩進んだゲーム性で迫る。	★★★★☆	♥♥♥½♡	♥♥♥♡♡	♥½♡♡♡	♥♥♥♡♡
亜空戦記ライジン Ⓢ	DOG／7月12日／500円／Ⓓ（両面）／書き換え専用	地上ではロボット、空中では戦闘機になって戦う。たて横スクロールで、アイテムを集めてパワーアップしていく。イジの悪い敵キャラ、スピード感ゼロ。	★☆☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡
伝説の騎士エルロンド	ジャレコ／7月15日／5500円／Ⓒ（1M）	イギリス生まれのアクションゲーム。シンプルなストーリーながら、日本のゲームには見られない雰囲気と操作フィーリングをもっている。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥½♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
ヒットラーの復活	カプコン／7月20日／5900円／Ⓒ（2M）	アーケードゲーム「トップシークレット」を、ファミコン用にアレンジしての移植版。ストーリー、場面展開が小気味いいアクションゲーム。	★★★½☆	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥½♡
カイの冒険	ナムコ／7月22日／3900円／Ⓒ（1M+64K）	大ヒット作ドルアーガの塔の続編。主人公は巫女のカイ、走る、跳ぶのシンプルな2アクションで、全60面をクリアーする。フロアーごとにテクを必要とする。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
レインボーアイランド	タイトー／7月26日／5500円／Ⓒ（1M）	ほのぼのとした可愛いキャラが、虹の橋をかけながらクリアしていくスーマリ型ACG。軽快なBGMに乗って誰でも気軽にサクサク進めるようで実は奥が深い。	★★☆☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥½♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥½♡
カケフくんのジャンプ天国スピード地獄	ビック東海／7月22日／5300円／Ⓒ（1M）	横スクロールタイプのゲーム。見た印象も、ゲーム性もマリオに近い。ただし、上部にもマップが広がるところや、移動速度によってアイテムが出現するところが新鮮。	★★★★☆	♥♥½♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
カラテチャンプ	データイースト／7月22日／3300円／Ⓓ（両面）	空手対戦ゲーム。ルールは3ポイント先取した方が勝ち。技の効き目によって、審判が1ポイントと½ポイントをジャッジするので油断できない。絵が平面的である。	★★☆☆☆	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
グレートタンク Ⓢ	SNK／7月29日／5500円／Ⓒ（2M）	舞台は第2次世界大戦下のドイツ。ヒットラーの本拠地、ベルリンを目指し進攻する、戦車シューティングゲーム。SNKタッチのグラフィックは迫力がある。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡
飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン／7月29日 5500円／Ⓒ（2M）	RPG的楽しみから純粋な格闘技の楽しみまで、ぎっしり詰まった大作。説明書には4本分のゲームが入ったと書かれている。ボリュームはピカーだ。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
水戸黄門2・世界漫遊記	サン電子／7月29日／5500円／Ⓒ（2M）	今度の黄門様は、ハワイ、イタリアなどの外国で活躍する。海外に逃亡した、前回の黒幕、家老の安藤を捕えるのが目的の、コミカルアクションゲーム。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
マッドシティ	コナミ／8月12日／5500円／Ⓒ（2M）	3Dシューティング、カーアクション、格闘アクションの3つのゲームを1本にまとめた作品。光線銃にも対応している。察しの通り、アメリカでも発売された。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥♡♡

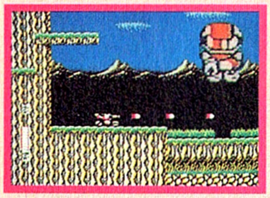
マークの説明 ◉VS=vs 2人プレイが可能 ②=2人同時プレイが可能 Ⓢ=シューティングゲーム

超惑星戦記メタファイト

地味だが、良質のゲームと評判が高い。

●全体的にセンスの良さが光っているが、とっつきやすさのわりに難度が高い。マップが広くて手こずるか？（ヒ）

●キャラクター表示の大きさが変わるのは感情移入しにくいよ。（田）



◀細かいキャラの動きが恐ろしいほどに再現

1943

気安さがうけて、人気No.1Sゲームに。

●一度始めるとやめられなくなる。そう、難易度設定（バランス）が最高なのね。でも最後は難しいらしい。（ヒ）

●仕事のあい間に、勉強のあい間に2回ぐらいプレイするとベリーグー。（ベ）



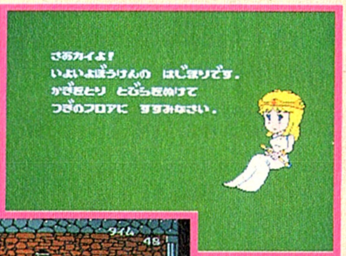
◀各ラウンドのボスキャラが大きかった

カイの冒険

自らは攻撃できないというゲーム性に賛否両論。好ききらいがはっきり別れた。

●ファミコンをちょっとした楽しみ、と考えてプレイしている方々は手を出さない方がよろしいです ね。ストレスを高めたくはないでしょ？（C）

●操作感覚にクセがありますが、アクションゲームとしての完成度は高いので、おすすめの作品といえましょう。（田）





◀メジャーハボックというアメリカのゲームのアイデアと、ドルアーガの世界を合体させたゲームだ

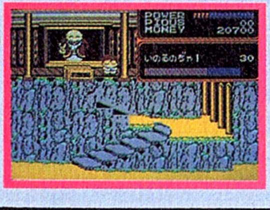
妖怪道中記

いかにFCらしさを出すかが注目の的。

●敵との戦闘パターン、パワーアップの爽快感が乏しくて斬新なコンセプトだけが先走ってる感もある。（ヒ）

●たろすけのガンバリは誉めたい。（C）

●前に敵がぽーと出るのは単調です。（田）



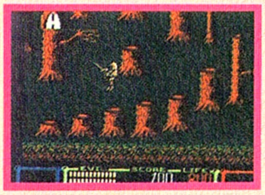
◀信心という設定を加えたファミコン版

伝説の騎士エルロンド

英国的雰囲気とゲーム性の評価は高い。

●地味なグラフィックだけど、かえってそれがいい効果になっています。中世イギリスの雰囲気がお見事。（C）

●ジャレコのゲームではピカイチ。なめらかな動きが光る。（ベ）



◀日本のゲームにはない操作感があるんですよ

ヒットラーの復活

グラフィック、ゲーム性共評価は最高。

●ひさびさにハマッたACGです。というのもゲームの命、バランスが絶妙なんだよね。個人的には絶対オススメのACGなのです。（ハ）

●全体の構成もよく、買得の一作。（C）

レインボーアイランド

バブルボブルの血統を継ぐゲーム。

●最近のタイトーは変わった。このゲームも仕上げが非常に丁寧。（ベ）

●キャラクターとゲーム性がほのぼの路線。強烈ではないがそれはそれで、レインボーの味なんだと思う。（ヒ）

アクションゲームは、絶対に6000円を超えないでほしい!!

ファミコンカセットの定価が年々上がっている。キリのいい数字だけ拾ってみると、4500円→4900円→5200円→5500円→5800円と推移。そして、「イース」を皮切りに￥6200の時代がやって来そうな気配だ。大容量化・市場安定期の波に押されてしかたのないことかもしれない。だが、手軽に楽しむのが身上のアクションゲームは、ぜひとも現状を維持してほしい。RPGに続くな!!

ニョクマム古橋★この間、久し振りに海へ行った。ここぞとばかりに焼きまくったら、体中火ぶくれ。ゲームやればすぐに指にタコができるし、どうも、ワシ、皮膚が弱いみたい。

アダルツな画面！ ベスト10

1位エキサイティングビリヤード 2位サイドポケット 3位ルナボール 4位スターラスター 5位コスモジェネシス 6位きね子 7位コナミックスポーツ イン ソウル 8位ウィザードリィ 9位燃えろ!!プロテニス 10位ブリーダー ——画面の雰囲気が洗練されていて、ちょいと背伸びした環境映像風のものをセレクトしました。ビリヤードものは、すべて上位に!!



その他

パズルゲームが少なくなった。逆に増えつつあるのが、ボードタイプのゲームのようだ。個性を出すための試行錯誤。メーカーにとって実験がユーザーにとって楽しみでありたい。

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	グラフィック	熱中度	総合評価
レプリカート	タイトー／2月26日／3500円／D（両面）	蛇のようなレプリカートを操作する思考型ゲーム。全100面の構成。シンプルだが奥深いゲーム性。操作の仕方が細かいので、心に余裕のある人向き。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
ボールブレイザー	ポニーキャニオン／3月4日／5500円／C（1M）	格子模様のコートを駆ける空想上のサッカーを、ゲームとしてシミュレート。スポーツならではの作戦・個人技が少ないのが残念だが、アメリカ産のセンスが光る。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
アルカノイドII	タイトー／3月8日／5900円／C（1M+512Kb）	前作のパワーアップバージョン。念願の2人同時プレイが可能になった。自分でオリジナル面を作れるエディットモードは画期的で、新たなファンを獲得。	★★☆☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡
ナゾラーランド第3号	サン電子／3月11日／2980円／D（両面）	マガジンタイプのゲームソフト。4〜5のゲームが入っている。メインはクイズ。同人誌のゲーム版のノリで、サン電子ファンにとってはウレシイソフト。	★☆☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
キャプテン翼	テクモ／4月28日／5500円／C（1M+1M）	サッカーの試合をＲＰＧ的なコマンド指定で進める新システムを採用した。そのため、キャラクターの顔・ポーズを〝まるでアニメのように〟表現することに成功。	★★☆☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♥½♡
聖闘士星矢 黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ／5月31日／5800円／C（2M）	原作のストーリーに忠実に作られたＡＣ＆ＳＬＧ。前作のストーリーを受けて、12の黄金聖闘士との対決がメインに。システム的には前作とほとんど同じ。	★★½☆☆	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥½♡♡♡	♥♥♡♡♡
ムーンボールマジック	ＤＯＧ／7月12日／500円／D（両面）／書き換え専用	巨匠マーク・フリントの作品。ピンボールではあるが、面クリア式。バラエティーに富んだ全12ステージ。500円でのコストパフォーマンスは高い。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥½♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
ラジカルボンバー地雷くん	ジャレコ／7月29日／3200円／D（両面）	ボードゲームタイプ。基本的には鬼ごっこだが、〝地雷くん〟にぶつかると1回休みというワナあり。同時に5人までプレイ。マップエディットモードつき。	★★★★☆	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡
爆闘士パットンくん	ソフトプロ／8月5日／2980円／D（両面）	サバイバルゲームをゲーム化。1〜4人でプレイできる。変化に富んだ地形。各戦車の能力値の決定が勝負を分ける。友達同志でワイワイプレイするのが楽しい。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♡♡♡♡	♥♥♡♡♡
エッガーランド・迷宮の復活	ハル研究所／8月8日／5600円／C（1M）	敵キャラを封じながら次々と扉のカギを明けていくパズルG。前作に比べ、さらに難易度はアップ。始めるとやめられず眠れぬ夜を過ごすファンも多い。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥½♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ／8月上旬／5800円／C	すごろく感覚のボードゲーム＋ＡＶＧ。復活したピッコロ大魔王をキャラ総出演で倒す。移動も、戦闘も、カードを使うところが斬新。	★★☆☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡

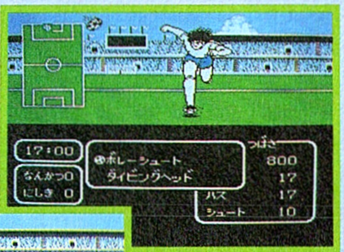
キャプテン翼

「翼」人気とともに、今までにないゲーム性が話題。「ＤＱIII」後、人気が集中。

●このおもしろさってゲームじゃないな、アニメだな、と思っている。（ヒ）

●過剰な演出の必殺シュートは必見。テクニックより運のゲーム。（べ）

●このシステムを次作でも。（れ）





▲◀小さなキャラで想像力をかきたてて……なんてチマチマしたことしないで、大きく大きく



▲勢い余って、アドベンチャーゲームも入ってしまった



▶ファンがよだれをたらすサービスも満点！

聖闘士星矢黄金伝説完結編

キャラクターの人気＝ゲームの人気に。

●このゲーム、星矢ファンならバンザイしたくなるほど原作そのままなんですよ！　みんな聖闘士にな〜れ。（か）

●ファンにとっては星矢＝購買欲なワケだ。ちゃんとそのコツをつかんでいるバンダイの開発陣には、さすがと言うほかありません。（C）



▲つっ立ったままションションションと小気味良く攻撃する。もうやめてっ

ドラゴンボール大魔王復活

前作はアクションゲームだったが、今回はアクション要素は一切なし。そのかわりビックリするようなゲームの進め方で登場した。

●このゲームにはハマれた。（ス）

●いい企画のゲームだけど、画面からウキウキするような気分が伝わってこないんだよね。（ヒ）

●これから年末にかけて、この手のボードゲームってはやるけど、その先がけとしても十分いけるデキになっておる。でもある本の付録とクリソツだ。（亀）





▲◀カードをゲームの核にして、戦闘や移動を行う方式は斬新

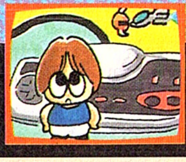
ファミコンソフトの評価にもカルト表示が必要ね

必本のソフトスクランブルのコーナーでは毎号発売間近のソフトを、操作性やグラフィックなどの要素をハートマークで5段階評価している。今号で言うなら「カラテチャンプ」の評価はハート2つ、100点満点なら40点、下手すると一ヵ月こづかいぬきの点数だ。ま、妥当なトコである。が、しかし待てよ。この評価は本当に老若男女邦人外人全てに当てはまるんだろうか？ 現に太平洋を越えた異国アメリカではこのソフトが売れてるらしいし、僕があまり評価していない「双截龍」に至っては驚異的な売り上ぜを伸ばしているそうな。ということは、スクランブルの評価は少くともアメリカ人向きではなかったワケだ。そういえば最近のゲームには他人と評価が分かれるものがよくある。「彷魔が刻」はほとんどの人が嫌うし、「ウィズ」にしてもなじめない人はダメだろう。つまりレストラン採点のノリじゃなく、映画のようにカルト作品表示が必要になってきたってことかな。（ベニー松山）

ベニー松山★近頃僕が赤松氏と同一人物ではないかとのウワサがたっておりますが、何故でしょう？ ベニーが紅で、紅は赤。なるほどなるほど。でもあーたそりゃ考えすぎでっせ。

かっちょいいタイトル ベスト10

1位蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン 2位頭脳戦艦ガル 3位信長の野望・全国版 4位双截龍 5位ロー・オブ・ザ・ウェスト 6位ファミリートレーナーマンハッタンポリス 7位ファイナルコマンド赤い要塞 8位ハイウェイスター 9位メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記 10位トランスフォーマーII・ザ・ヘッドマスターズ——かっちょよさを出そうとするとどーしても長いタイトルになります。



PCエンジン

家庭用TVゲーム機の常識を越えたPCエンジン。タイトル数ではファミコンにかないませんか、ソフトの質では負けません。PCソフトにハズレなしってね…ほめすぎかな。

RYOII★先日「アキラ」を観ました。後半からオリジナルストーリーとなって、えらくグロっぽくなりましたが、とりあえず「スゴイ！」とうなってしまったのでした。

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	熱中度	総合評価
ビックリマンワールド	ハドソン／10月30日／4500円 ACG	人気キャラクター「ビックリマン」をゲーム化した横スクロールアクションゲーム。記念すべきPCエンジンゲームソフト第1号でもある。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
上海	ハドソン／10月30日／4500円 ETC	パソコンからの移植。カードをふせるかわりに麻雀牌を積み上げ、同じ絵柄の牌を1組ずつ取って行く神経衰弱的ゲーム（1P専用）。			♥♥♥♥♡	♥♥♥½♡
THE 功夫	ハドソン／11月21日／4500円 ACG	オーソドックスな横スクロールカンフーアクションゲーム。キャラの大きさ、グラフィックの質感はアーケードゲームなみ。	★★★☆☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
カトちゃんケンちゃん	ハドソン／11月30日／4900円 ACG	主人公はカトちゃんケンちゃん。プレイ時にはどちらか1人を選択。ギャグ満載のコミカルアクションゲーム。マイキャラのリアリティーはさすが。	★★★½☆	♥♥½♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥½♡♡
ビクトリーラン	ハドソン／12月28日／4900円 ACG	パリ・ダカールラリーを題材にしたカーアクションゲーム。各ステージを持ち時間内に走破し、次のステージへと進んで行く。グラフィックの美しさとスピード感は秀逸。	★★★½☆	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡	♥♥♡♡♡
ネクロマンサー	ハドソン／1月22日／4500円 RPG	PCエンジン初の本格的RPG。主人公＋2人、計3人のパーティーでプレイする。主人公以外の2人は5人（5種の職業）の中から選ぶ。個性的なモンスターのグラフィックが魅力。	★★★★☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥½♡	♥♥♥♥♡
妖怪道中記	ナムコ／2月5日発売／4900円 ACG	アーケード版「妖怪道中記」からの移植。横スクロールのアクションゲーム。主人公たろすけに人気。グラフィックとマップの一部がアーケード版から変更されている。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥½♡♡	♥♥♥♡♡
Rタイプ I、II	ハドソン／I…3月25日／II…6月3日／各4900円 ACG	業務用の人気シューティングゲーム、「Rタイプ」の移植版。I、IIと2枚のカードにわけられて発売された。キャラ、マップとも完全に移植されている。ギーガー的グラフィックが人気。	★★★★☆	♥♥♥½♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥½

ビックリマンワールド

記念すべきPCエンジンソフト第1弾！

●最初としてはイイできなんだけど、途中アイテムを取り忘れると2度と取れないのがくやしかったりする。（辻）

●敵（ボス）キャラが完全にビックリマンしてるのにマイキャラがいまいちビックリマンぽくないんじゃないかな。アクションは地味だけどゲームとしては良く出来ている。（ハ）



◀敵キャラがビックリマンワールドしてるぞ

上海



◀中華風ですがヤンキー（不良のことではないです）

麻雀牌でパズルゲーム。アメリカ生まれの人気者です。

●30万円もするパソコンでしか楽しめなかったゲームが28000円のTVゲーム機で遊べるというのは画期的。FC版では平面的な表現になってしまったグラフィックもオリジナル通り立体的に表現されている。「見にくい」などと言うのは贅沢というものでしょう。（ハ）

THE功夫

アーケード級のデカキャラが迫力！

●確かに業務用機なみのグラフィックではある。ただし、ゲームの内容は3年前のFCカンフーアクションゲーム。操作性、ストーリー、キャラのアクション…全てが平凡。どんなにグラフィックがよくてもアクションゲームの魅力はやはりそのアクションにあると思うんだけどな。（ハ）



◀とびげりっ！このグラフィックが全てなのだ

カトちゃんケンちゃん



◀野グソ（失礼）です！見事なカトケンぶりです

正真正銘のキャラクターゲームです。

●ちょっち内容がスカスカだったんじゃないかい？　オイラはキライだ!!（辻）

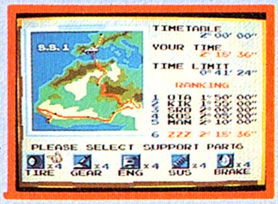
●カトケンの嫌いな人にはオススメ出来ない。グラフィック、メッセージそしてウンコ…全てがカトケンに徹している。タイトルだおれのゲームが多い中、ゲーム性を二の次にしても高く評価したいゲームなのだ。（ハ）

ビクトリーラン

パリダカが舞台、パーツを交換しながらの長距離ラリーゲームだ。

●3Dグラフィックをもうちょっとなんとかしてほしかったよな。せっかくのレースゲームなんだから。（辻）

●美しいグラフィック、凝ったゲーム設定、もの足りないドライブフィーリング。TVゲームとしてのリアリティーを追求して欲しかった。（ハ）



▶スタート前に予備パーツの設定。凝ってるんだ

ネクロマンサー



▶リアルでシュールなキャラクターがよかった

シュールなモンスターが人気なのです。

●えへへ、今ね、II作ってるからね。4Mでね、グロいの、ふふっ。出来るのは来年のね、秋前ぐらいかな。ちょっち時間がかかるけど、期待してまっててね、へへっへへ。（辻）

●家庭用ゲームの中では最もホラーっぽく、宗教のにおいがする。そのへんが好きだ。音楽はしょぼいが……（ヒ）

妖怪道中記

ナムコ初のPCエンジンソフト。

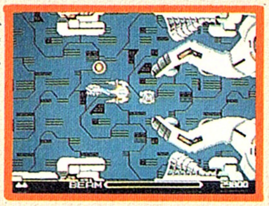
●アーケード版よりやさしくなってるし、マップも違う。完ぺきな移植の方がよかったなあ。（辻）

●好き嫌いの問題だと思うが、ダイナミックさに欠けるので熱くならなかった。でも、そこんところをカワイイと評価してる人もいるんだよね。要はたろすけとの相性だろう。（ヒ）



▶たろすけファンには、うれしい発売だったね

Rタイプ I・II



▶完全移植に、マニアは涙を流して喜んだとか…

アーケード版を完全移植!!

●やっぱりアーケードゲームは100円使ってやった方が楽しいという事を教えてくれたゲームだと思う。（辻）

●PCエンジンの存在価値を納得させられたはじめてのソフト。精ち かつ官能的なグラフィックにみとれていてはクリアどころの騒ぎではない。難しい。日々の努力が実を結ぶまで精進。（井）

ひょうきん ベスト10

1位カルノフBugってハニー 3位ソンソン 4位怪傑ヤンチャ丸 5位仮面ライダー倶楽部 6位サーカスチャーリー 7位カラテチャンプ 8位うっでいぽこ 9位いっき 10位エスパー冒険隊――給食の牛乳を飲んでるときに、思い出したら「プッ」と吹き出してしまいそうなキャラクター、いるもんですねえ。こんなに。『マグマックス』を入れるかどうか悩んだあげく、やめました。

タイトル	データ	内容	難易度	操作性	熱中度	総合評価
遊遊人生	ハドソン／4月8日／4500円 ETC	ボードゲームタイプのＴＶゲーム。設定は、人生ゲームによく似ている。マルチタップを利用することで最大５人まで同時プレイ可能。１Ｐの場合は対COMになる。			♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
戦国麻雀	ハドソン／7月2日／4900円 ETC	それぞれ個性的な打ち方をする12人の戦国武将の中から３人を選んで対戦する４人打ち麻雀ゲーム。麻雀の対戦によって領地を奪いあい天下統一を目指す合戦モードがついている。	★★⯪☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
ワールドスタジアム	ナムコ／5月20日／4900円 SPG	ファミスタのＰＣエンジン版。グラフィックだけでなく、エラーが設定されるなどキャラクター、チームとも設定は変更されている。同タイトルのアーケード版とも設定は若干違う。	★★★☆☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥◐♡	♥♥♥♥♡
パワーリーグ	ハドソン／6月24日／4900円 SPG	ワールドスタジアムとは対称的なリアルなグラフィックと打撃後の鳥観図的なグラフィックが特徴。２軍選手が設定されるなど選手オーダーの自由度が高い。	★★★⯪☆	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡	♥♥♥♡♡
ギャラガ'88	ナムコ／7月15日／4900円 ACG	一世を風靡した名作ギャラガの最新バージョン。アーケード版からほぼ完全に移植されている。ギャラガ同様、固定画面のシューティングだが古さは全く感じさせない。	★★★☆☆	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥♡	♥♥♥♥♡
プロテニスワールドコート	ナムコ／8月11日／4900円 SPG	ＦＣソフト「ファミリーテニス」のＰＣエンジン版。グラフィック、キャラクター、操作性とも若干変更が加えられている。ＲＰＧ＋テニスのクエストモードがユニーク。	★★★⯪☆	♥♥♥◐♡	♥♥♥◐♡	♥♥♥♥♡

１歩先行くPCエンジン。最新ハードにどう対抗する？

エンジンも発売されてそろそろ１年がたとうとしている。さて、エンジンは今後どうなっていくんであろうか？

なあんてカタい話から始まるわけだけど、ま、そこそこ売れてるんじゃないかと思うわけさ。そりゃファミコンの一千万台にゃ及ぶはずもないけどさ、これからのソフトのラインナップを見ても、確実に上回りつつあると思うわけ。任天堂も主軸をアメリカへ移行しつつあるしね。ただ、やはり心配なのは値段だ。エンジンは周辺機器がやたらとあって、お金が続かなくなる可能性もでてくる。ファミコンがディスカウントで９千円だからねぇ。ファミコンといえば、新ハードの方はどうなってんだ？　早ければ年末、遅くとも来春らしいけど。ま、ＩＣの関係上、来春って線が濃厚。だいたい来春に各半導体メーカーの新ＩＣ工場が稼働するようになる。ということは、ＩＣ不足は来春まで続くけど、それ以降はなんとかなるわけ。新ハード出すとそのライン確保をどうするかとかあるからね。新ハードは前にも言ったけど、京セラ・タイトー、セガ(68000のマークＶとか)、コナミ・富士通、それにナムコと、いろいろなウワサがたっている。ただし、参入メーカーの事を考えると、やっぱりエンジンが１歩先をいってると思うんだ。しかし、技術は秒進分歩。最新のハードに対抗できるだけのソフトを出し続けられるかどうか……。（Ｔ辻）



▲この秋に発売が予定されるCD-ROMプレイヤーは６万円前後になるというが…



遊遊人生

みんなで遊べば楽しさ倍増

●全体の進行がみれなくてどうすんだよっ。なかなか面白かったので、そこが残念でたまらん！　（辻）

●①人生ゲームが好き　②友だちがよく家に集まる　③パーティーが大好き　④28インチ以上の大画面テレビが家にある　⑤マルチタップを持っている　以上の条件を満たしている人にはオススメできるゲームです。　（ハ）



◀高級住宅地のお兄さんて、辻氏に似てるんだぜ

戦国麻雀



◀個性的なキャラぞろい合戦モードがいいよ

お父さんもPCエンジンが欲しくなる？

●とにかくコンピュータが弱い！　どうせならデービーソフトのぱわふるまあじゃんぐらいのパワーと迫力がほしかったぜ。　（辻）

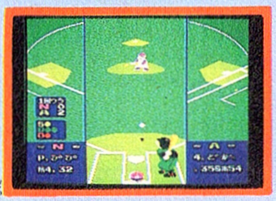
●合戦モードがとりわけ気に入った。ゲームならではの雀荘で味わえないオモシロさがあるからね。もっと「信長の野望」パロッていたらなお良い。（山）

ワールドスタジアム

ファミスタのＰＣ版なのである。

●ボコボコ打てるようになって楽しかった。だけど、エラーがとっても恐いんだな。　（辻）

●オイ、どーした？　ファミスタと同じなんだぞ。あれほどヤッたファミスタと…!!　と自分に対して疑問を抱くほどよくやった。これもひとえに、絵と音と色のおかげなんですね。　（ヒ）



▶エラーのくやしさは絶対に忘れないぞ

パワーリーグ



▶リアルなグラフィックがとっても新鮮だったね

ハドソンも野球ゲームを出したぞ！

●天井から見るミョウな感覚が新しいけど、ファミスタがヘタになっていくんだよね、これやってると。　（辻）

●操作できるかな？　と心配してた上から見る方式も、慣れればなんとかできました。でも問題は外野の広さと飛距離のバランスだと思う。長打と単打の納得がいかないことが多い。　（ヒ）

ギャラガ'88

完成度はピカー！です。

●昔のギャラガをやった人のためのゲームだ。そういうオイラも買いたい。(辻)

●装飾過多のゲームに慣らされてしまった目をリフレッシュするには最適のゲーム。単純のようで奥深く、単調のようだが洗練されている。シューティングすることによって、ハッとするほど美しいグラフィックを見せる。(ハ)



▶グラフィックの美しさはナンバー1…だと思う

プロテニスワールドコート



▶クエストモードだけでも買う人はいます

おまけのクエストモードも楽しいです。

●これぞ究極のアクションゲームと言わずしてどうするんだ！　さあ、みんなでテニスをやろうじゃないかっ！(辻)

●ワースタ＝ファミスタだけど、〈ワールドコート〉ファミテニだと思う。ダブルスのボルテージの高さはハンパじゃないし、クエストモードはもう最高。この夏ボクはこれで遊んでる。　（ヒ）

読みにくいタイトル ベスト10

１位極楽遊戯２位19（ヌーイーゼン）３位不如帰４位百鬼夜行５位三国志・中原の覇者６位覇悪怒組７位魔鐘８位彷魔が刻９位双截龍10位沙羅曼蛇――難しい漢字って意外と使われてるんですね。そのなかでも、「極楽遊戯」の強引さはピカ１。「ゲーム天国」じゃサマにならないからかな？「19」はドイツ語という新境地を開いて堂々の２位。次点はASOでした。

㊥★特殊な技術で４Ｍを２Ｍにつめこんだソフト・スクランブル特集楽しんでいただけた？ハルク★最近、ＰＣエンジンのゲームが好きです。特にギャラガ'88にはまいっています。ヒラ坊★９月にサイパンに行くので、夏休みはクレージキャッツのビデオと友達だった。マッキー★今一番のお気に入りは衝動買いした水玉のスカート。まだ一度も着てないけど。

'88上半期 フライデースペシャルスクランブル 日本を

フライデースペシャル66

ザ・プロフェッショナル2



サーキット、ファミスタ'88
ファミテニをナムコット
ゲーム大会2連覇の
メンバーが完全攻略!

¥390

寸評 とにかく内容が濃い!日本の最高クラスのメンバーが集まるナムコットゲーム大会で本当に2連覇したメンバーが、実際に勝利した時の攻略法を伝授しているからそのホンモノさには圧倒される!全データがひとめでわかる特大マップも、ひとめでわかるので対戦中に本当に役立つ!

フライデースペシャル67

銀河の三人完全必勝本



壮大なるSFRPGを
よくわかるシナリオ形式
で徹底的にガイド!
これでラストを見れる!

¥380

寸評 RPGの攻略法では、謎解きの部分に関してメーカーから公開不可となるなど、とかく制約が多い。しかし知りたい読者の要求に答えるためにあれこれ工夫をする。この本では登場人物の会話のかけあいの中に、ヒントを盛り込ませるシナリオ形式が生きていて、読みこめば謎が解ける。

フライデースペシャル68

中山美穂のトキメキハイスクール必勝ファンブック



憧れの美穂チャンと
ホントにデートできる
恋の手ほどきマニュアル

¥380

寸評 ミポリンのオリジナル写真と、笹口組で有名な若林健次氏のイラストが妙にマッチしていて、いい味を出している。後半の恋の手ほどきマニュアルは、実際に彼女とデートする時にも役立つし、もちろんゲームを解くヒントもたっぷり。美穂ちゃんと本当にデートした気分になれて幸せ。

フライデースペシャル69

バグボーイデラックス



日本中から集まった
お笑い投稿!
いいネタ選んで一挙公開!
ファミギャグ大爆発!!

¥390

寸評 ファミコンワールドの中でいまや完全に一分野を築き上げたファミギャグの世界。その集大成ともいうべきこの本の中で爆発しているパワーは驚くべきものがある!大人気のドラクエの一撃シリーズや、今だ衰えない高橋くんコーナーなど、どれもいつ読んでも大笑いできるネタ満載だ!

フライデースペシャル70

武田信玄 必勝ガイド



'88を疾走する
大人気・武田信玄!
戦国最強の軍団を指揮し
天下制覇を成し遂げよ

¥380

寸評 SLGはまずその世界を理解することが大切。RPGに慣れた頭ではそのおもしろさがわからない。その点、この本はすのうちさとる氏のおもしろまんがで楽しみながらよくわかるようにできている。各場面における図上シミュレートで戦術戦略をよく理解できるのもいい。

フライデースペシャル71

独眼竜政宗 必勝ガイド



君を奥羽の風雲児にする
戦国シミュレーション解説
完全敵国データで
天下を目指せ

¥380

寸評 SLGブームの中の入門的ゲーム。だからこの本もシミュレーションを一からしっかりと理解できるようになっている。特に戦うべき敵国のデータが完全に分析・整理されまとめられているのは、いざ戦うときのハンドブックとしては最適。表紙も迫力満点で長く手元に置きたくなる。

代表する超一流の必勝集団が作った必勝法。

フライデースペシャル72

ディープダンジョンIII



完全必勝本

すべての謎が
ひとめでわかる完全マップ！
これなら勝てるっ!!

¥380

寸評　圧巻はなんといってもリアルタイプのモンスターマニュアル。迫力満点のイラストと、完全データはマニアックもの。全ダンジョンの完全詳細マップは見やすくよく整理されている。フラスペ初登場の品川るみ氏のカバーイラストも独得の魅力でよろしい。

フライデースペシャル73

究極ハリキリスタジアム



完全必勝本

全24選手名鑑
野球ゲームを究極める
２Ｐ必勝法伝授

¥380

寸評　フラスペのスポーツものには定評がある。わかりやすいイラスト図示、データ処理が完璧、全選手の能力値がひとめでわかる、チーム別育て方など、本当にプレイして勝てる方法のみを追求した必勝法は他の追随を許さない。理想チーム養成チャートでプロを目指せ！

フライデースペシャル74

リサの妖精伝説



必勝ファンブック

キミとリサで
冒険の旅へ出発
超特大ピンナップ付き

¥380

寸評　とにかくサービス満点の本だ。超特大ピンナップはついてるわ、思わずウットリする妖精生写真はいっぱいだわ、魅力のイメージイラストは満載だわ、でリサファンにはたまらない一冊。もちろんゲームを解くのに必要なヒントは盛りだくさん。リサが直接教えてくれるのもウレシイ。

フライデースペシャル75

ファミコン探偵倶楽部



消えた後継者
完全必勝本

最後まで解かないと…
あなたは必ず後悔する

¥380

寸評　なんといっても、読むほどに戦慄するヒッチコック方式というのがスゴイ！ひとめでわかる不審度チェック、誰が犯人かわからない豪華イラスト、進み具合に応じてどこからでも読める、などなど推理アドベンチャーと格闘するゲーマーには頼もしい限りの強力本だ。

フライデースペシャル76

ファミコンウォーズ



完全必勝本

なんと実際の自衛隊が
採用しているシミュレートの
手法を採用！

¥380

寸評　マップ上で仮想境界線を設定、さらに焦点となる攻防点を想定し、どのように攻略すれば勝利へ導けるか徹底的にシミュレート。この手法が実際に自衛隊の図上訓練で行なわれているというのがなかなかもの。この本のため駐屯地近くに移り住んだタイレル辻の根性もなかなかもの。

予告　秋の新作がぞくぞく登場!!します

77 **イース** 9月16日発売予定

構想３か月、執筆６か月の超大作フラスペ登場！新マップと小説版イースがついた！

78 **大戦略** 9月下旬発売予定

30もあるマップを全解剖。背筋が寒くなるような"君だけのオリジナル戦略"を教えちゃう!!

コミック版ウィザードリィ　第一巻

■画・石垣環／協力・ベニー松山■予価880円・A5判

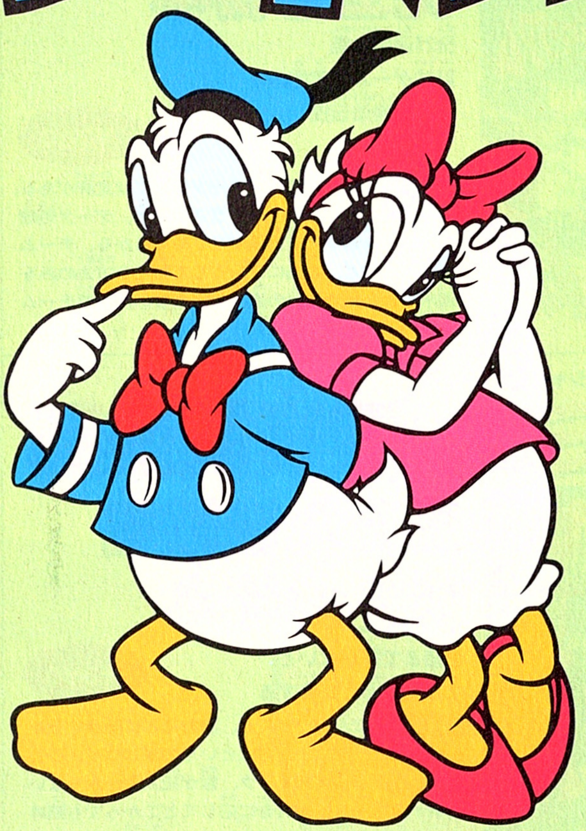
第1巻10月初旬発売予定
（第2巻・12月、第3巻2月刊行予定）

★予約注文受付中！　ファン待望のコミック化ついに決定！少部数のため確実に手に入れたい方はＰ96の注文票に記入のうえお近くの書店でお申し込み下さい！

KEMCO

DONALD DUCK

イタリアの美しい風景をバックに、ドナルドダックがとんだりはねたりのコミカルなチャレンジゲーム。かわいい恋人デイジーダックや、やんちゃなおいっ子ヒューイ・ルーイ・デューイも登場するぞ！そしてハラハラ、ドキドキ６つのゲームに、思わず笑いがこぼれる愉快なシーンの数々。さぁ！キミも友達も一緒にチャレンジだ!!

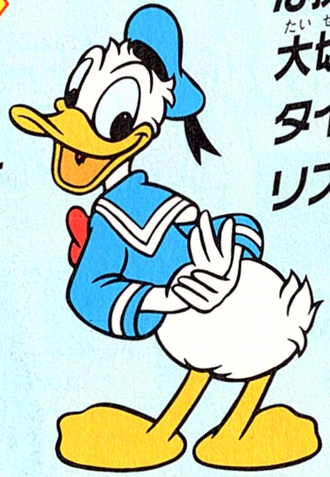


© 1988 The Walt Disney Company

9月22日 発売決定 5800円

クリアしたからって 終りじゃないっ! 記録を目指すから おもしろいんだ

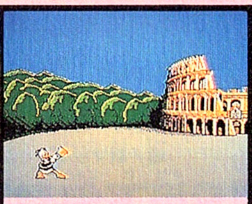
とても簡単な操作! 大切なのはタイミングとリズム感



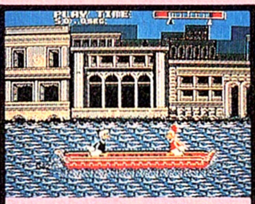
ディズニーでおなじみの、おどけた人気者ドナルドダックいよいよ登場!!



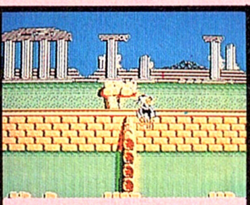
みのむし：そこのけそこのけみのむしピョンピョン、とんでいこう。



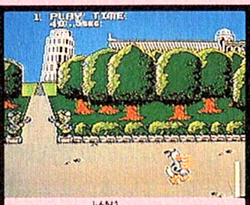
くつなげ：ブルン／ブルン／ふりまわした長くつ。遠くまでとんでいけ。



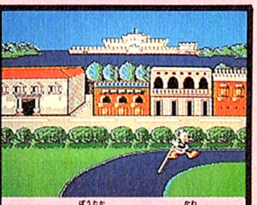
おとしっこ：ゆらゆらゴンドラおとしっこ。相手を川へドボンと落とせ。



ポッピング：ホップ、ステップ、ホッピング、障害物をひとっとび。



ピザはこび：慎重にたくさんのピザをいっぺんにはこぶ、落とさないで。



かわとび：棒高とびのコツで川をとびこえよう。

テレフォンサービス

札　幌	011-221-2698	大　阪	06－229-3258
仙　台	022-221-8195	呉	0823-24-9999
東　京	03－242-3401	松　山	0899-45-0346
名古屋	052-581-2340	福　岡	092-471-0700

ケムコソフトの新作情報が聞ける。

コトブキシステム株式会社

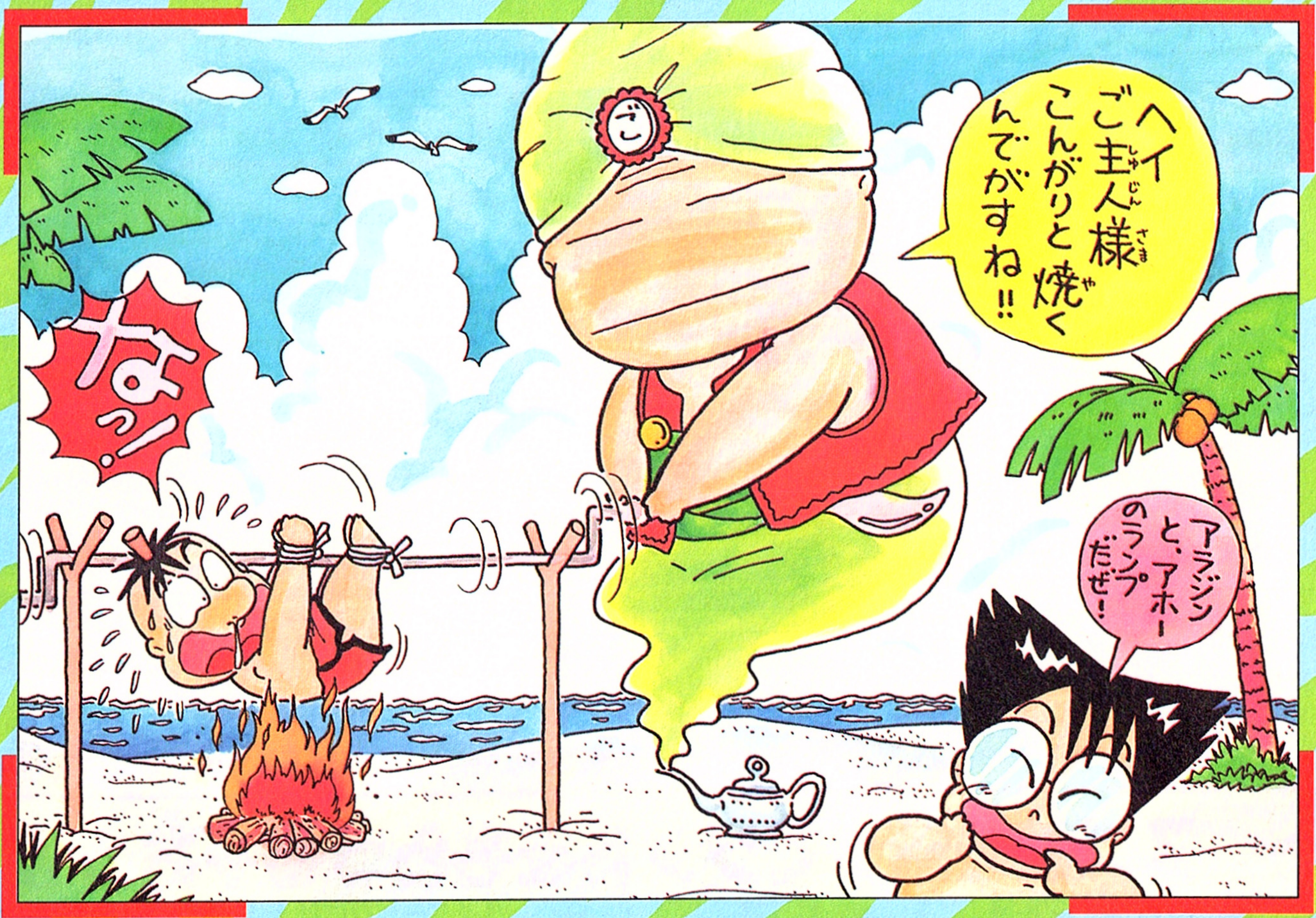
本　社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル638号区 〒100

呉事務所　広島県呉市中通2丁目1番26号 〒737 TEL (0823) 21－3300

楽しんでますかっ!?

バクボーイクラブ

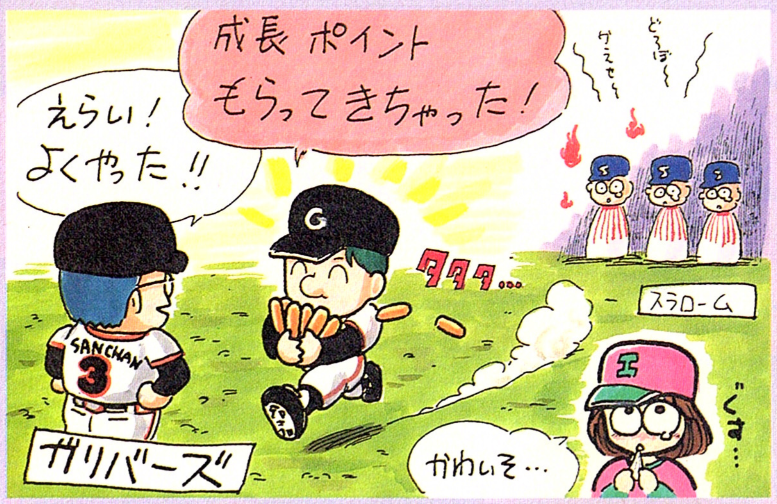
技とお笑いのハーモニー。秋の気配を感じながら楽しもう。



必本だからここまでマイルド!本当のおもしろさ教えますっ!!

あくまでも面白く、あくまでもマイルドな技たち。ひと読みしただけで、ああ、必本だなぁ、と思う。そんな楽しさが必本にはあります。ファミコン雑誌の本当の楽しさを、心ゆくまで味わってください。

募集 ウラ技を見つけた人は遠慮なんてしないで『バグボーイクラブ』まで送ってネ!!



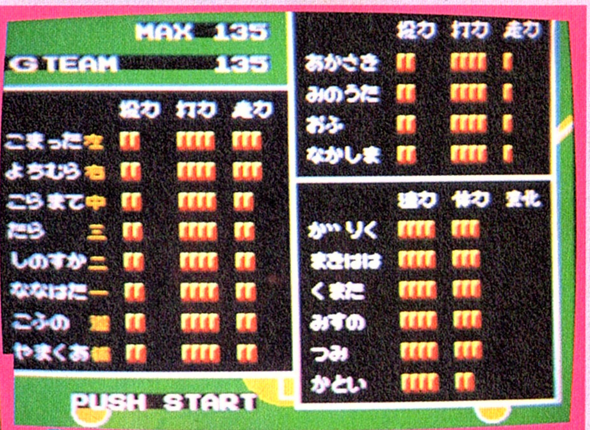
Gチームの成長ポイントMAXが160Pになる!!

究極ハリキリスタジアム

お得技　東京都・桜沢奥夫

ハリスタってチームごとに育てるポイントのMAXが決まってるだろ? MAXまで育てても、もーちょっと強ければなぁ…なんて思ってるキミ! ボクの大技に心ゆくまで感動してくれたまえっ!!

まず、ハリスタのパスワードの1文字め、これがチームを表すのは知ってたかな? G—そ、T—ほ、D—し、C—つ、W—か、S—は、L—せ、Ba—す、O—き、Bu—こ、F—あ、H—の、I—な… コレが全チームのキーワード! これと後ろから2番めのパスワードを変えるだけで、MAX160ポイントのSチームのデータをそっくりGチームにうつしちゃうこともできる! 後ろから2文字めはいろいろためすっきゃないから、こまめにパスワードをとっておくことも大切だと思うよっ!!



SOFT 3

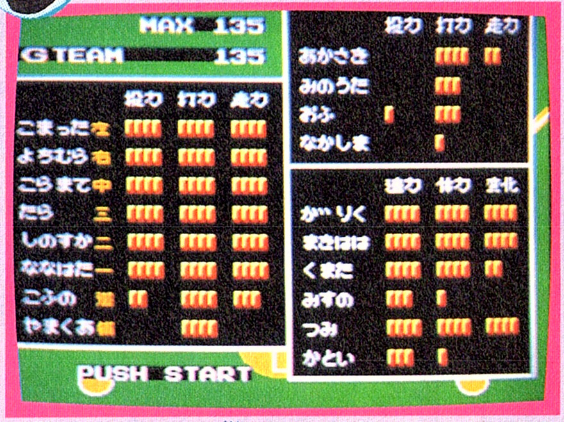
❶⬆たとえばGチームの場合だとポイントのMAXは135Pだよね。レギュラー以外の代打陣や、投手陣にももっとポイントを入れたいけど、MAXが決まっているからそれはできない



❷⬆そこでこの大技の登場! MAXが160PのSチームを、Gチームだと思って育てていく。たまにパスワードもとっておくこと



❸⬅Sチームのパスワードの頭の文字をGチームの文字に直し、後から2番めにいろんな文字を入力



❹⬆成功するとこの通り! MAX135Pとなってるけど、実際のポイントは160Pにちゃんとなっている

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

SOFT 5

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

SOFT 3

ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1

すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をどーぞっ!!

ふつうの技でも 金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!

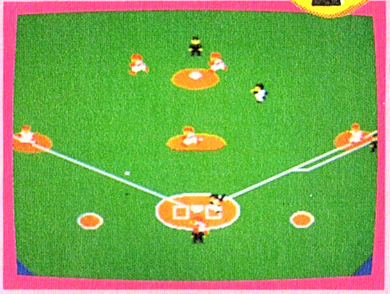
必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なぁ〜んてことはありません! それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

ズル技使ってラクラク2塁へ



❶➡ヒットでもフォアボールでもデッドボールとなんでもいいから、とにかく一塁へランナーを出そう





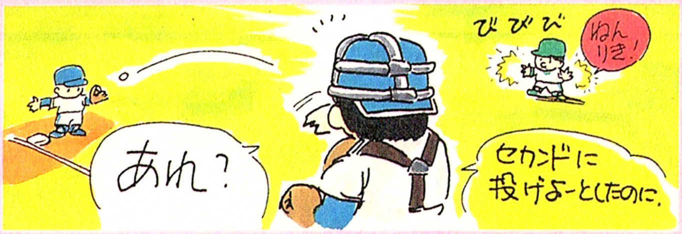
❷⬅そうしたら、上と左を押した状態ですかさず2塁へ盗塁をしかけようぜ!!

❸⬆するとキャッチャーは3塁へ送球するのでラクラクセーフ。得点チャンスっ!!

ハリキリスタジアム

お得技　神戸市・田原稔之

並んでまで買ったハリキリスタジアム。期待していた以上のおもしろさだし満足しているけれど、なかなか難しくてタイヘンなんだ。でも、やっぱりうまくなりたいから練習していたら、なんと!! 見つけちゃったんですよ、裏技を!! これは絶対にお得技だから、ぜひともミンナに使ってほしくてハガキを出したので、対COM戦では少しでも有利に試合をしようぜ!!



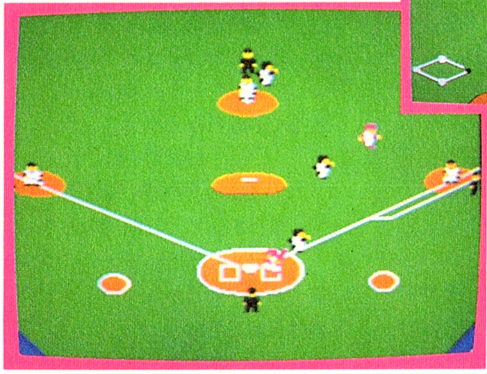
盗塁なんてさせないぞっ!!

ハリキリスタジアム

お得技　埼玉県・酒井隆





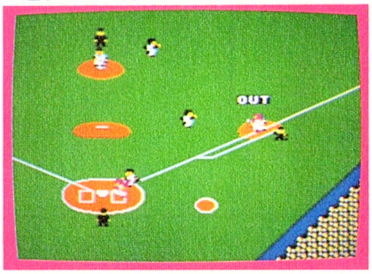


❶⬆COMが盗塁してきたらゆっくりでもいいから、バッターに打たれないところへボールを投げるのだっ!!

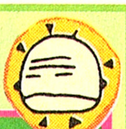
❷⬅そのあと2塁へは送球する必要はない！ あわてず騒がず、ボールを持ったキャッチャーを、1塁に向かって走らせてみるのだ！

対COM戦をやっていると、たまにだけどCOMが盗塁してくる場合がある。ナマイキなっ！ と思って送球しても、ピッチャーの球速が落ちていると楽々セーフになっちゃう。そうゆーときってすごくハラが立つと思わない!? オイラの場合は、たかがCOMのくせにオレ様から盗塁をしやがって！ と思ってリセットしたくなる。そんなオイラにピッタシの技を見つけちゃったぜィ！ みんなにも教えてあげるからやってみてくれ!!

❸⬇するとどうゆーワケかおまぬけなことに、2塁へ向かって走っていたCOMは1塁へまた戻ってくる。ラッキー！ とばかりにタイミング良く1塁へボールを投げれば、ごらんの通りアウトにできるぞ！ ただしムチャクチャ足の速い選手には、残念ながらこの技は通用しないぞ



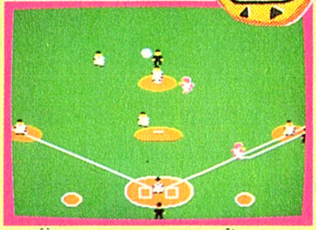
夢のトリプルP!!



ハリキリスタジアム

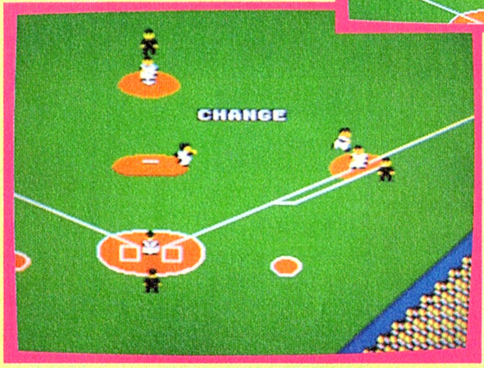
お得技　富山県・山脈ゴリラ

野球っていうのは、確かに球を打っているときもおもしろいけれど、実は守備をやっているときもおもしろいんだよね。たとえば内野ゴロでダブルプレー!! なんて考えるだけで気分良くなっちゃう。ましてやトリプルプレーなんていうと、ほとんど夢だもんね。プロ野球でもめったにでないんだから。この技は、その夢のようなトリプルプレーができる技なんだ。決まったときは最高の気分だぜ!!



❶⬆敵チームのランナーが1塁にいて、盗塁してきたらワザとバッターに甘い球を投げて、確実に打たせてやろう





❷⬆内野フライが上がったら成功だ!! このフライをとったら、まずはセカンドへ投げてランナーをアウトにしよう ⬅次にファーストへ投げるとなぜかアウトに。これでトリプルプレーが完成だ!!

募集

PCエンジンのウラ技も大募集だ！ 見つけた人はドンドン送ってくれ〜っ!!

バグクエストIII そして伝説へ…

FNN

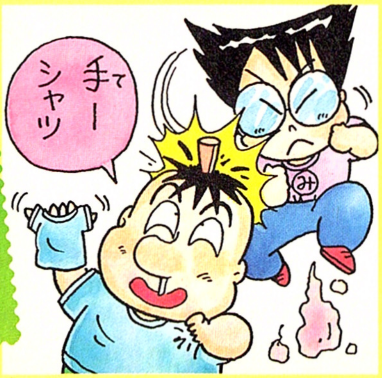
デドデドデドデドデンドン！　お気の毒ですが、バグボーイ情報局（技）は消えてしまいました。……！　ほら、ちゃんとリセット押し…じゃない、ハガキ少ないから……。

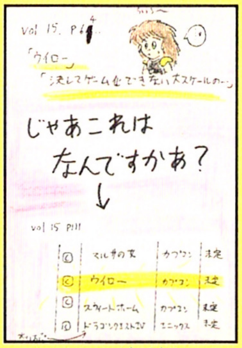


必本。それは僕たちが見た希望。
愛媛県・うずまきっ

三国一の大バグ野郎

近頃世間に流行るもの、大バグ野郎にクソゲーム、泣くのは弱い者ばかり！　ささ、涙をふいて、笑ってくだせぇ!!





⇧東京都・船津歩

ドラクエばっかり「冒険の書が消えた！」なんて騒いでるけど、他のバッテリーバックアップ式のソフトは、絶対に消えたりしないんですか？
福岡県・ラリホーCAT

♨そんな事ない！　ボクのF,Sは10回以上消えたよ！　えっ？　セガは関係ないの!?

デービスはクビ！　バースは契約解除！　クロマティは二軍落ち……。スーパーリアルベースボールは、いったいどーなるんジャイ子？
兵庫県・幸治アホ

究極ハリキリスタジアムをやったあとでファミスタをやると、ボールがでかく見える！
新潟県・リュウオウのゴリラ

先日、コワイ兄ちゃんにおどされ、タッグチーム・プロレスリングを定価より高い5千円で買わされた！
神奈川県・大門和彦日本一

必本に投稿しているみなさん！　出したあとで「なんでこんなくだらないネタを送ってしまったのだろう……。」と思った事、ありませんか？
静岡県・瑠羅

やい！　高橋くんのコーナーに送ってくるやつは、なぜ高橋くんの写真なんか、そんなにたくさん持ってんだぁ!?
東京都・バコタ

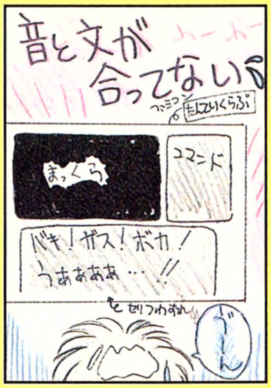
聖闘士星矢2は、原作を読むとクリアに役立つらしいけど、私に言わせれば、「原作を読まなきゃクリアできない!!」
広島県・かねいし

息子は、酒場へ行ったり、ベリーダンスを見たり、パフパフしたり、カケごとしたり、店の物ぬすんだり、落としものを自分のものにしたりしてしまう。何も知らないのはお母さんだけだ！
静岡県・JOKER

この世にマンガ家がいるかぎり、バンダイは不滅だぁ!!
熊本県・コナミ教信仰者

あ、くやしいっ！　Vol.14のアンケートハガキにソフト名書くの忘れたっ!!
福岡県・けいたん

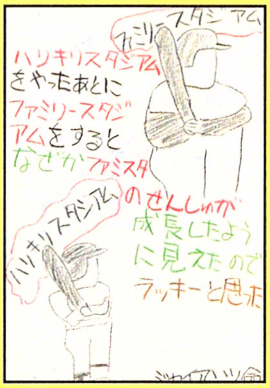
ドラクエIII！　2980円なんかで売られてないでェ！　つい買っちゃったじゃないのよォ!!　1個持ってるのにィ……！
埼玉県・あげはPP



⇧栃木県・ひょっとこ



⇧佐賀県・たっぷす



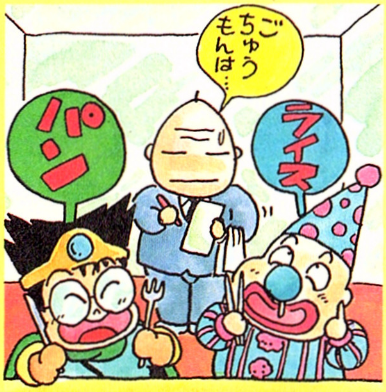
⇧北海道・ジャイアンツ命



⇧東京都・ローレシアの王妃

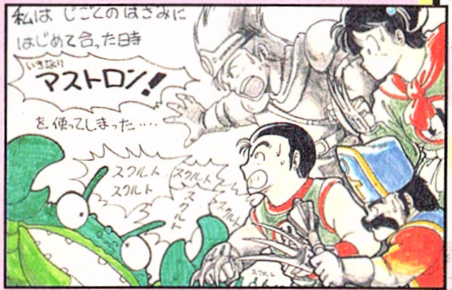
ドラクエパラダイス

※注　必ずリセットボタンを押しながら本を閉じて下さい！　ドラクエパラダイスが消える場合があります。



おまぬけ冒険記

○東京都・十路一留



あ……あわわ！こ……こんなに広い……。水着コーナーより広いなんて……！　どうしよう……。

（おどろき、とまどっている。）

うちの商人（LV13）は、同じLVの武闘家よりも、会心の一撃がはるかに多い!!

福岡県・ラリホーCAT

♨商人って一番強いんだよ。知らなかった？

私は、リセットボタンを一度も押した事がない！　冒険の書が消えそうで……。

京都府・めらぞーま

♨リセット押さない方が危ないっつーの！

何が起こるかわからないから……と言い、1回モンスターを倒すごとにセーブし、冒険の書3つに、1回1回写し直すわが妹!!

神奈川県・少年A

ボクは、ぬいぐるみと命の石の、両方を組み合わせて使わなきゃ、ラーの鏡が取れないと思い込み、3時間も悩んでいた……。

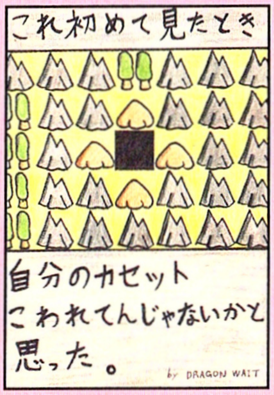
東京都・深田賢者

ルビスの目の前で一所懸命、やまびこの笛をふきまくってたボク。笛が違う事に気付いたのは20分も後の事だった！

和歌山県・オレハ＝ソーリョダス



○愛知県・小関里奈



○山口県・DRAGON WAIT



○宮城県・今西良樹



○福岡県・しのごの

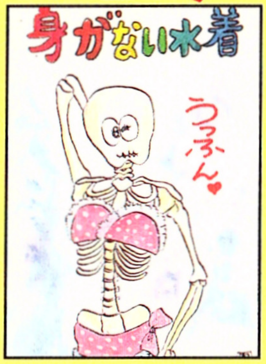


○千葉県・ラスカルナ

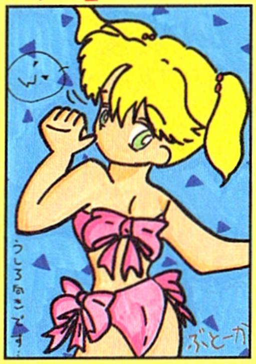
あぶない水着コンテスト

おいおい、かるなはる！　お前、あぶない水着に命賭けてねェーか？　ふつー、20通以上も出す奴、いると思うか!?

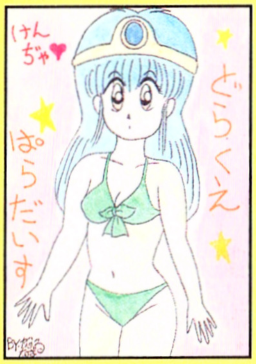
さて、けっこー集まって来た人気投票！　1枚載せちゃうよ！　ふむ、マイナーなの応援する奴って、好きだなぁ。



○栃木県・ねこみ



○三重県・たたり



○神奈川県・かるなばる



○東京都・有阿瀋



○埼玉県・あげはPP



ハシラには五七調がよくのるよ　おそまつ。

福島県　キルト阿部

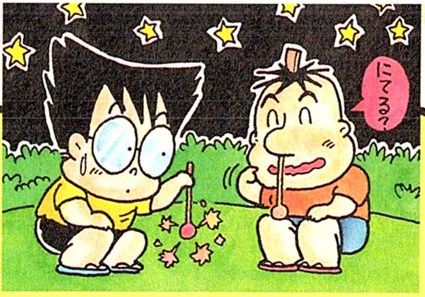


京都府 ペンギンロト

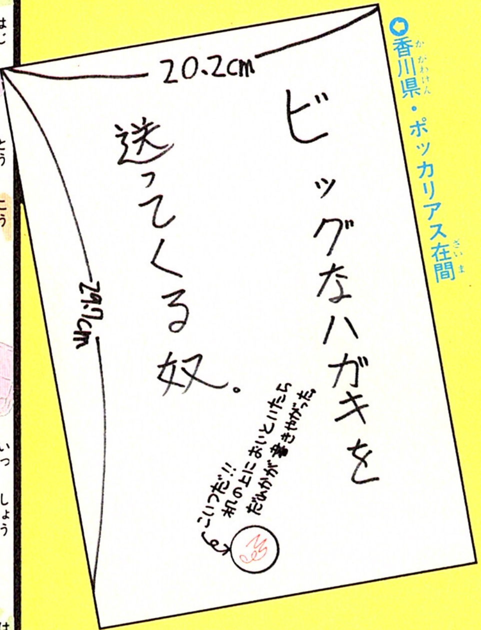
載らぬは一時の恥 投稿せぬは一生の恥!!

いくらなんでもいないだろ!!

後悔先に立たずんば虎児を得ずということわざがあるように、(ナイナイ) 読まないより読んで大笑いすることをお勧めします!!



○えー、本来ならここで、いくらちゃんのお時間なのですが、少し番組を中断して、下にあるおハガキの事についてお伝えしたいと思います。題して、「ぎょえーっ! やっぱおまえはネタフリがうまぁ〜いっ!!」です。実は下のハガキ、めちゃデカイハガキなのです。それが証拠にただの紙かと思い、赤ペンの試し書きをしちゃいました。まったく毎回新しい展開を見せてくれます。みなさんも、こういった奇想天外なネタ送って下さいねっ!!



⇦香川県・ポッカリアス在間

☆いくらなんでもいないだろうはレベルが高いな〜! と言われて「80ぐらいか!?」と言い返すやつ!

大阪府・通信タイム

♨ウー、シュール。本当に言ったんじゃないの!? 最近本当にありそうなネタが多いからなぁ。ま、それでもラベルが高いって言ってくれるからいいか!? (おしゃれなギャグ。)

☆私の友達はドラクエシリーズをやってないのに大変けなして**ヘラクレス**を、くれる。そして、「あんなおもしろいのはない」と言うよ。

兵庫県・JRきたきんき

♨あのね、人にはね、それぞれ好みというものがあってね。いくら面白いものでも最高のくそゲー(くそくらえゲームの略) に感じゅる人もいる。おわかリニンニン。

☆カセットの重さでメモリの容量を当てる**目方でドン**な奴!

茨城県・須田剛司

♨ジュンでーす、チョーサクでーす。三波春夫でございます。ピシィッ!! つーことで、新顔さんには、面白いからラッキープレゼント!

☆赤松さんを**おそ松兄弟**だと思ってるヤツ!!

長野県・バラモススライム

☆死んで、心霊写真に写る時も**ピース**をしている奴!

長野県・バラモスの母 37才

♨ヤッター! 親子でアタックッだっ!! こうゆーの好きだなぁ。編集者側からみたら、これまた新しい戦法だーよなっ。これからも送ってね! ちなみに今回はお母さんの勝ち!

☆私の友人はドラクエシリーズを**全部拾った**幸運な奴

愛媛県・菅千都

♨どたんばに来て本物志向。こんな奴いねー!



⇧千葉県・まことーん小林



⇧青森県・スケルトン掛端

禅の心で笑いに挑む!

ナゾラー問答

ナゾラーもんどう



⇧静岡県・ショッカーアキラ

ハイハイ。お元気してたか!? オイラはフツーかなウッ! 昼に食べたカレーがもどって来た。のどがカレーづけだ。やっぱ胃が弱ってんのかな。あんたもそろそろキャベジンにしたら? とオチをこじつけて、ナゾラーさん、いっちゃうかいっ!! (埼玉の不良言葉です。)ではまず、今回の絵ネタナゾラーからリアクション返しちゃおうかな。"ウマイッ!!"なかなか単刀直入なご意見でした。自分でほめたりしちゃってね。つー事でやっと、問答始めちゃうかい、やっちゃっかい!!

㊒魔法使いが最後に覚える呪文は?
㊟①かためる ②すわせる ③パルプンテ

東京都・ハガキマスター

㊒SNKのゲームは次のうちどれ?
㊟①ゲバラ ②焼き肉の ③タレ

神奈川県・大門和彦日本一

㊒さる、超人気、悪役キャラクターはどいつ!?
㊟①ひょっこり ②ひょうたん ③ぞーま

神奈川県・げりchan

㊒ロッテオリオンズの外人選手と言えば!?
㊟①すごろく ②どぶろく ③マドロック

静岡県・まだらたこいと

㊒次のうち、うけたダメージを味方にはね返してしまう道具はどれでひょう!
㊟①苦しくたってー ②悲しくたってー ③なげきのったってー

東京都・船津歩

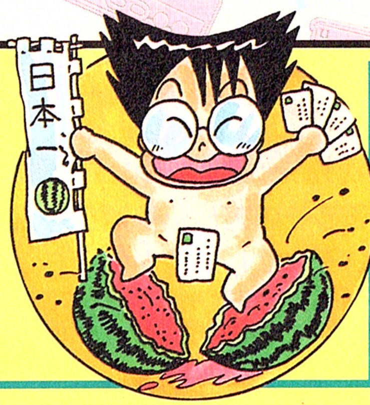
㊒洋服などを入れておくものは!?
㊟①ミーは ②イヤミ ③タンス〜

京都府・奥西直樹

㊒ある有名な女性歌手は次のうちどれ!?
㊟①この〜木 ②なんの木 ③八城亜紀

千葉県・らぶりいえんじぇらあ

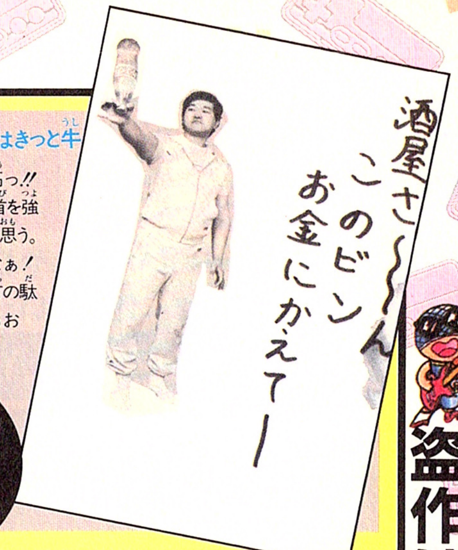
紙(かみ)コン アトランダム



ヨーでるヨーでるくーそがでるー!! かなりお下品なネタをふっておいてっと、さて、始めましょうかねっ!!

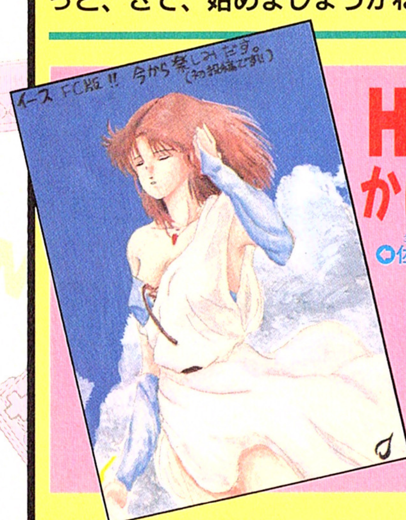
◀東京都・祈祷師はきっと牛

♨キャーキャー最高っ!! こいつぁたぶん手首を強くする訓練の図だと思う。しかしハマッてるなぁ！ このままの姿で下町の駄菓子屋に現われてもおかしくないねっ!?



今号の高橋くん

盗作は見ない載せない認めない



HIPPON かばあガール

◀佐賀県・たっぷす

♨ん、いいねー、その表情。風の気持ち良さまで感じるHi-Fi画面。もう少し風が強ければなぁ。見えそうなのに…!?

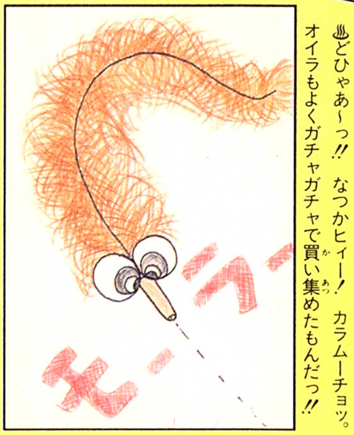


◀東京都・有阿藩

♨必本読めば、朝から快便っ！ってとこですね。そういう所まで役に立つって嬉しいです。だがお尻拭く時、硬いから注意ね。

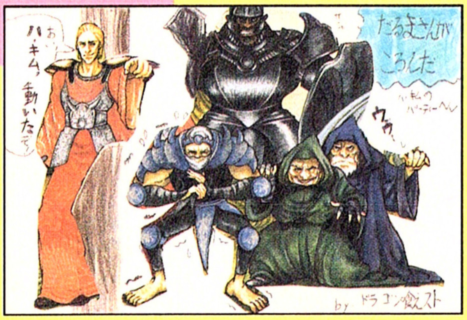
◀兵庫県・あいしん

♨どひゃあ～っ!! なつかヒィー！ カラムーチョッ。オイラもよくガチャガチャで買い集めたもんだっ!!



◀三重県・小山賢司

♨うまいっ!! さすが中国四千年の味！ 何言ってんでしょ。とにかくキンドン賞。



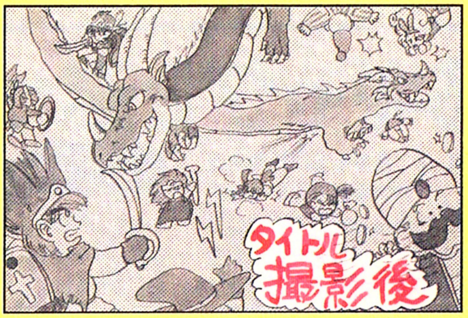


◀兵庫県・唯川めい

♨毎度どうもありがとうございます。唯川めい様には毎回可愛らしい私を描いていただき、感謝感謝です。

◀兵庫県・にんじんまうす

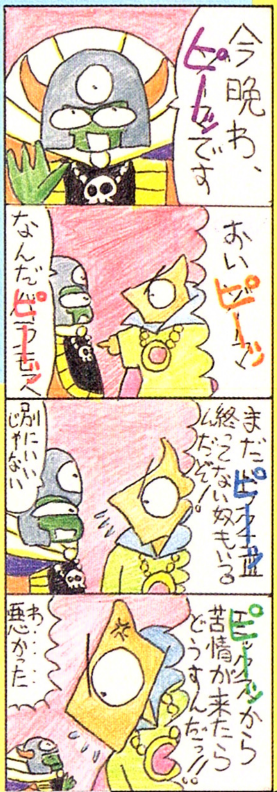
♨いーとこ突いてきたなぁ。なかなかひょーか高いぞっ！ って言っても氷菓子が高くて買えないじゃないぞ。わかるか。



四(よん)コママンガ倶楽部

◀神奈川県・かるなばる

♨のりピー用語の四コマと考えて下さい。あ、そこのチミ！ "ピー"の下にある字を読むんじゃないっ!! おいっ！ 友達減るぞっ!!



青森県 ファミギラス



◀大阪府・ハタ坊

♨効く～ぅ！ さりげなく、ぼくってウパを見せる所が真の投稿人だ！



◀山口県・むめもまみ

♨ウォヒョ！ きめんどうし顔がグーッ(死語) スピード感もある。その上女の子がオイラの好み。



◀北海道・つちゃん

♨ナル(なるほどの訳)。こうして集めたわけか!? しかし、モンスターも日本語読めちゃうんだね。

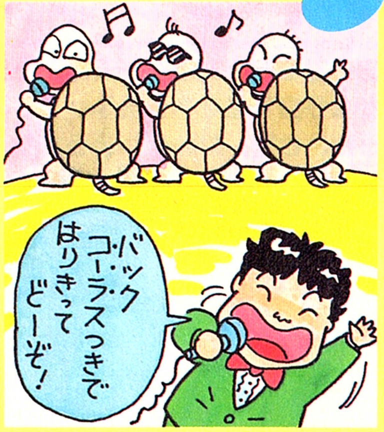


FC誌界のジム・アボット。次号の必本は9月2日発売。

君こそファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

ファミスタもいいかげんやりあきたから、そろそろ新しい野球ゲームがやりたいですな。何やらいっぱい出るみたいどれにしようかまようよ。



おらゲーセンにいくだ

作詞／北海道　あんみつしるこ

スピードねえ　メモリもねえ
CDロムって何物だ
ボスキャラは壁画だし
敵が多いと重くなる
デカキャラねえ　スケベもねえ
アイドル使えば企画おち
出来のいいゲームならICたりなく品不足!
　おらファミコンはいやだ!
　おらファミコンはいやだ!
　ゲーセンにいくだ
ゲーセンがだめなら銭っこためて
PCエンジンかうだ

←このコーナーでよく登場する吉幾三の「おら東京さいくだ」で歌う。女の子が作ったとは思えない辛口の作品。よっぽどファミコンに不満持ってるみたいだなこの人は。

ゲゲゲのゲームオーバー

作詞／東京都　風車の弥七

ゲッゲッゲームオーバー
朝はねどこでいじけたよ
　さみしいなかなしいな
　それから毎日
　いーじけつづけたよ
ゲッゲッゲームオーバー
みんなでいじけよう
ゲームオーバー

↑♬朝はねどこでいじけたよ♬の部分がとってもいいねぇ! それにこのタイトルのゴロのよさはピカ一。



はぐれちゃん

作詞／山口県　象馬



←これまた童謡の登場!「でんでん虫」に合わせて歌う。イラストがなんかコマゴマしていてカワイイ。せっかく絵にこったんだから歌詞ももう一工夫してちょ。

ぞーまの歌

作詞／大阪府　お天気

ぞーま　ぞーま
とっても　強いのね
だーってボスだから
強いのよー

ぞーま　ぞーま
めーちゃくちゃ強いのね
だーけど○○○の玉には
弱いのよ〜〜

↑誰でも知ってるあの「ぞうさんの歌」で歌う。ほとんど選曲のセンスだけが売りものだコレ。

スカッとキレるギャグを送ってくれよナ!



どうした、ハガキを出したか!? なに? ハガキがない? 買えばいいじゃん。なにネタがない? 考えなよ! 少しの努力で大きな知名度! チャンスを逃すな!

三国一の大バグ野郎

他ではいえないうっぷんを一気にぶちまけろっ!! 友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃぁーっ!!

いくらなんでもいないだろ!

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!! というわりにドキドキしてるキミ! そうキミだ! 実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう! 載る確率が高いぞっ!

ドラクエパラダイス

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー! あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢、など幅広く求む!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負! FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう!

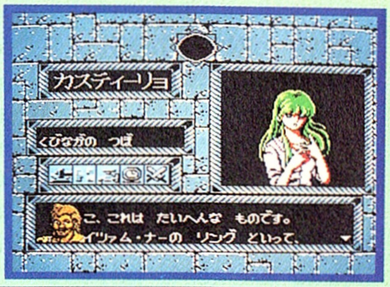
○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ! 絵の上手下手は関係なし!

○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○
なぁーに、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ!

アドベンチャーゲーム
AVG Q&A
太陽の神殿

■東京書籍
■発売中 ■¥5900
■カセット



夏休みも残り少なくなってきて、でもどうしても謎が解けなくて困っている太陽の神殿ファンに贈るQ&A。2学期の前にクリアを！

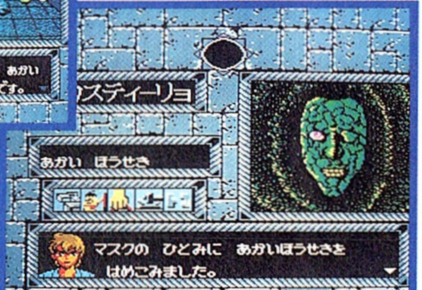
Q カスティーリョにある石箱はいったいどんな意味があるの？

カスティーリョの中へ入ることができました。ここでアイテムをかなり入手したのですが、石箱だけがどうすればいいのかわかりません。いったいどんな謎があるのでしょうか。

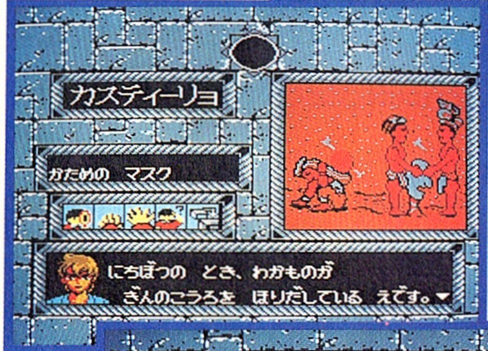
A アイテムを組み合わせて、石箱の謎を解くのだ！

カスティーリョのこの部屋へ入るにはモザイクタイルが必要だったね。中はアイテムの宝庫。取り忘れのないように。さて質問の石箱だけど、この中に石板が入っていて、そこに重要なヒントが書かれてある。その石板の見方だけど、これには片目のマスクが必要。ただ、あるアイテムを組み合わせて使わないと石板を見ることはできないぞ。

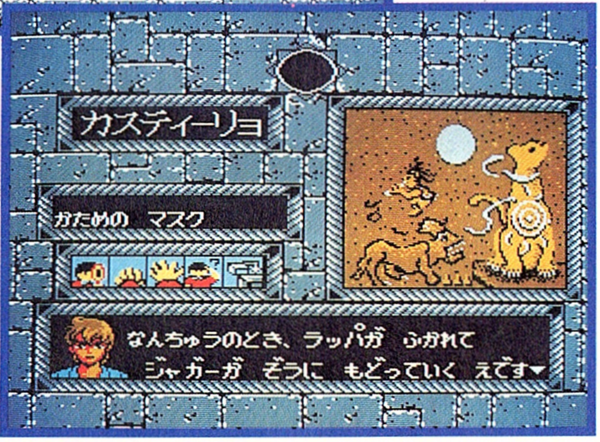




▲カスティーリョの内部はアイテムの宝庫。底浅のカメ、黄金の鏡、赤い宝石、イツァム・ナーのリング、小杖、金の台座、銀の玉等取り忘れのないように



▲石箱の中の石板を見るには、高僧の墓で手に入れた片目のマスクに赤い宝石を組み合わせて使おう
◀石板にはヒントとなる言葉が書かれている。これは、日没の時、若者が銀の香炉を掘り出している絵だ。カラコルで意味を持つ



▶「なんちゅうのとき、ラッパがふかれてジャガーがぞうにもどっていくえです」と書かれている。もちろん、戦士の神殿のヒントだ

Q 何も起こらないけど南の泉には、どんな秘密があるのですか

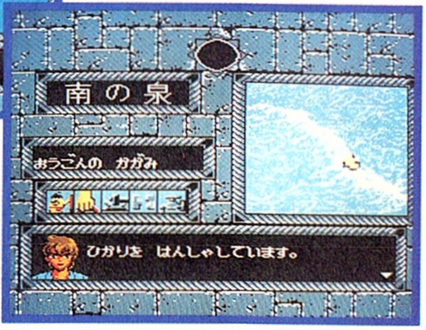
何かあるんじゃないかと思って、南の泉へ何度も行ってみたのですが、何も起こりません。いったい、この泉にはどんな謎が隠されているのでしょうか。

A 南の泉では汚れているアイテムを洗い清めてやろう！

カスティーリョへ行った後でないと、この南の泉へ足を運んでも意味はない。カスティーリョで発見したアイテムの1つが、汚れているはずだ。だから、そのアイテムを持ってきてこの泉で洗い清めてやろう。そうすれば、そのアイテムは本来の機能を回復するはずだから。また、泉の底に落ちているアイテムも見逃さないように。



▲南の泉の水はアイテムを洗うためのものだ。汚れたアイテムを手に入れたらここへ来るのだ
▶黄金の鏡をこの泉で洗っていると、きっと底に沈んでいる金の笛が発見できるはずだ。ラッパというのはこの笛のことか？

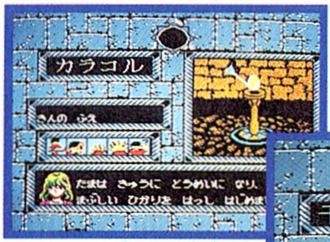


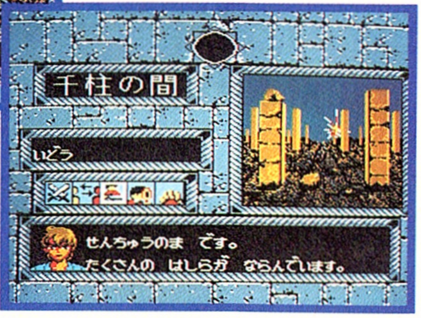
Q 千柱の間に隠されているという謎が解けないで困ってます

千柱の間というからには、柱になにかの謎が隠されていると思うのですが、どうしてもその謎を解くことができません。それから、ここにいるモンスターも倒すことができないのですが？

A 千柱の間とカラコルにはふか〜い関係があるぞ！

千柱の間の謎を解くには、まずカラコルのトリックを解明しなければならないんだ。その前にカラコルにいるモンスターを倒さなければならない。が、チャク・モールの剣だけでは、倒すことはできない。アイテムと組み合わせよう。そして銀の玉、金の笛を使うんだ。千柱の間に光が走るから。





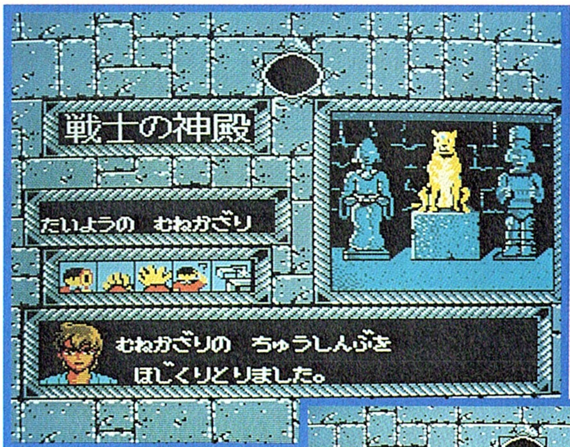
▲カラコルで銀の玉を台座に乗せたら、笛を吹いてみよう。少年より少女のほうがうまいはず
▶カラコルの玉が輝きだして、千柱の柱に光が届き光りだした。この輝く柱の下の地面に注目してみよう

Q 戦士の神殿にいるジャガーを倒すにはどうしたらいいの？

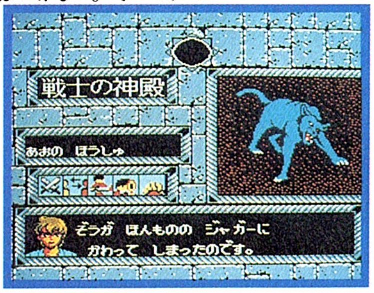
戦士の神殿で最初に出現したモンスターは倒しましたが、青の宝珠を取ろうとすると、ジャガー像が生き返りました。どうすれば倒せるのですか。

A ジャガーは戦っても勝てない。ほかの手を考えてみよう

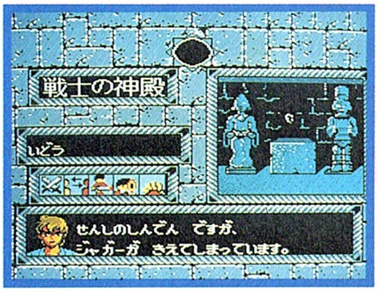
もともと像であったジャガーは倒すことができないんだ。だから、ジャガーをかわしながら、戦士の神殿を探索しなければいけない。そこで、そのかわしかたなんだけれど、ジャガーが出現したら、迷わず「いどう」「後」で逃げてしまうんだ。で、いったん外に出てもう一度入ってみよう。まだジャガーがいるようだったら、再び外へ。ジャガーがいなくなるまでこれをくりかえそう。さて、ジャガーがいなくなったら、その時が目指す太陽の胸飾りが手に入る時だ。また、ジャガーの像の向こうにある穴をのぞくとカギが見えるはずだ。これは、鉄のカギなので磁石を持っていると取ることができるぞ。それから、またジャガーが出現したらガールフレンドの力を借りよう。



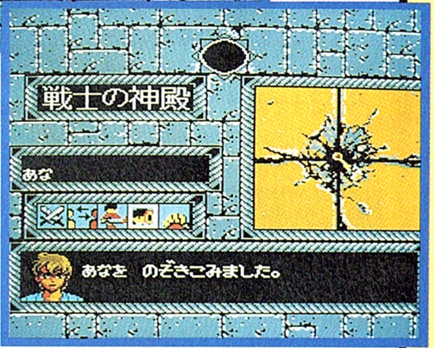
◀ふたたび出現したジャガーを像に戻す方法は石板のヒントにあったね。ここで、少女に替わって金の笛を吹いてみよう。そして、像に戻ったら太陽の胸飾りを取るんだ



▶像から生き返ったジャガー。戦っても勝ち目はないので、神殿をいったん出ていなくなるのを待つのだ



▶ジャガーがいなくなった神殿の壁に小さな穴が発見された。この穴の向こうにカギが！



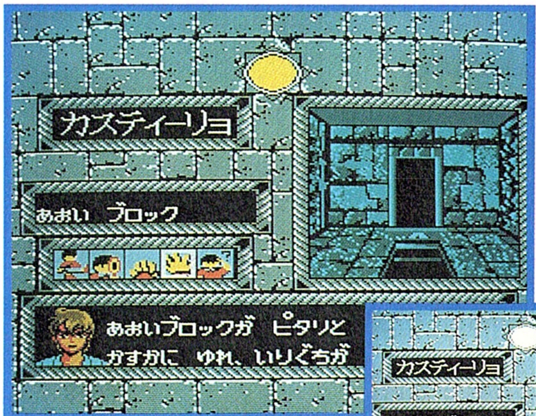
▶穴の向こうには鉄のカギがある。これを取るには磁気を帯びた小杖でくっつけて取り出そう

Q いけにえの泉ってどんなことをすればいいのですか？

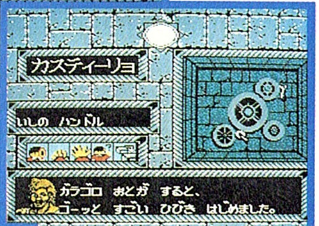
いけにえの泉には何があるのでしょうか。泉でいろいろやってみたのですが、変化がありません。いったいどうしたらいいというのでしょうか？

A まずカスティーリョの謎を解かなければならないのだ

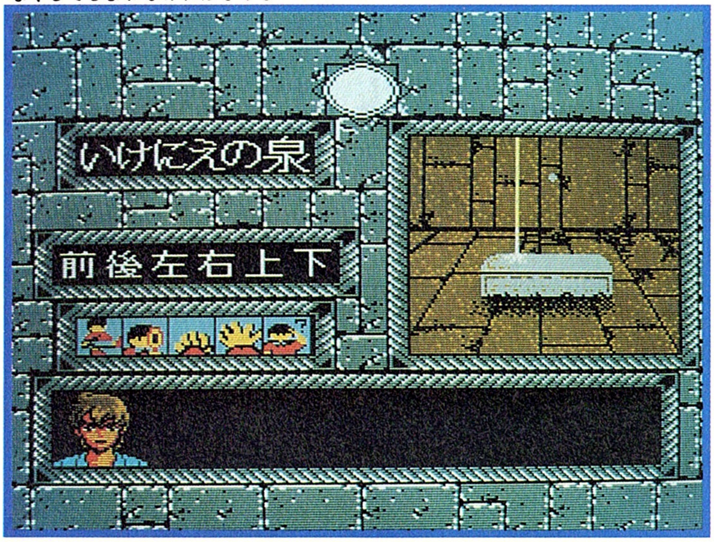
いけにえの泉は、ある部屋を水で満たしてしまうために作られたらしい。だから、まずいけにえの泉にある水をなくしてしまわなければならないのである。じゃあ、その水を満たす場所はどこなのかというと、カスティーリョの地下室なのであった。地下室へのカギは青いブロック。これは球戯場の壁に隠されているからね。このブロックをカスティーリョに入ったら床のくぼみに置いてみよう。これで地下室への入口が出現するぞ。さて、その地下室に仕掛けられているトラップを外さなければならない。そのために必要なアイテムも球戯場にあるね。そのアイテムを使って仕掛けを解くと、いけにえの泉の水が放流され始める。そのときはガイドの力を借りてみよう。



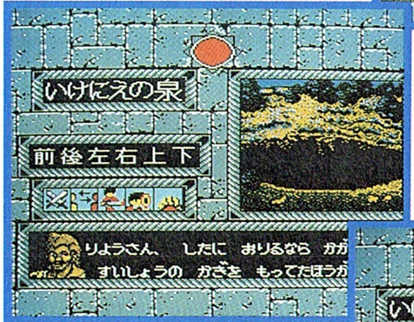
◀カスティーリョで青いブロックをはめると地下への階段が出現する。この地下にいけにえの泉の水に関する仕掛けがある。青いブロックは球戯場で手にいれよう



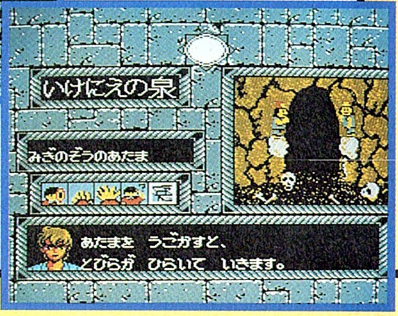
▲地下には泉の水を放水する装置がある。これを動かすには、石のハンドルと石の歯止めが必要だぞ



▼水がなくなったいけにえの泉だ。ここから下へは少年が一人で入っていくことになるんだ。ここでパーティーが崩壊するのだ



▼この入口を守るモンスターを倒すにはチャックの玉が必要となる。球戯場で発見しよう



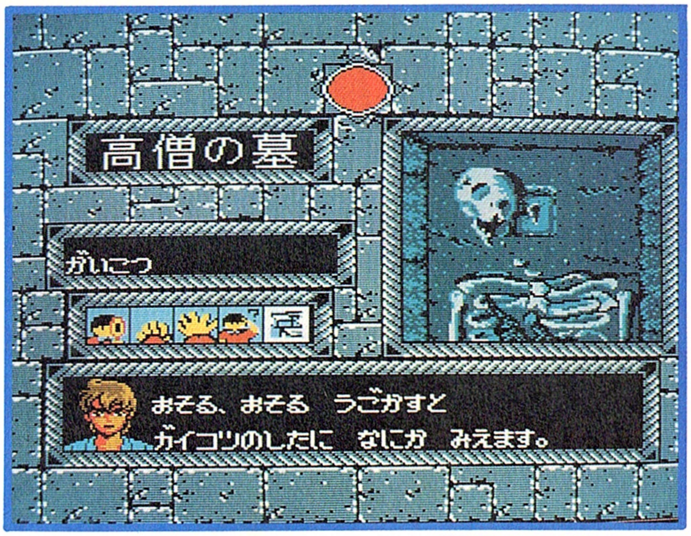
◀水のはけたいけにえの泉の底の入口を入ると石の棺がある。この棺をあけるには水晶のカギが必要。もし、持っていなかったらカラコルでもう一度散策してみよう。ここで両目のマスクが手に入る

Q 高僧の墓にある石棺の中の骸骨はどんな意味があるの

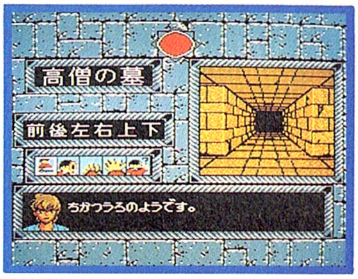
高僧の墓の壁の向こうにある隠し部屋の石棺で骸骨を発見しました。その骸骨を動かすとカギ穴がありますが、研究室でもらった銀のカギが入りません。どうなっているのですか。

A もう1つのカギを探すのだ。そして迷路状の地下室へ

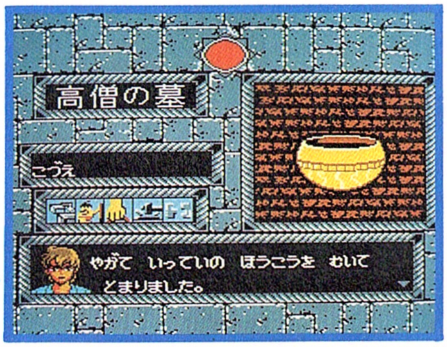
残念だけど、白鳥教授が発掘した銀のカギは、骸骨の下にあるカギ穴用ではないんだ。このカギ穴に会うカギは戦士の神殿にあったね。まだ、持っていない人は、まず戦士の神殿へ行ってくだされ。さて、そこでそのカギを手に入れて、穴に差し込むと棺が閉じて地下室への入口が開かれるんだ。ここから、地下室へ。が、地下室は迷路になっている。そこで、方向を定めるためにアイテムを使わなければならないんだ。このアイテムだけじゃダメ。このゲームの特徴の1つである、アイテム組み合わせをしなければならない。アイテムは2つともカスティーリョにあったネ。

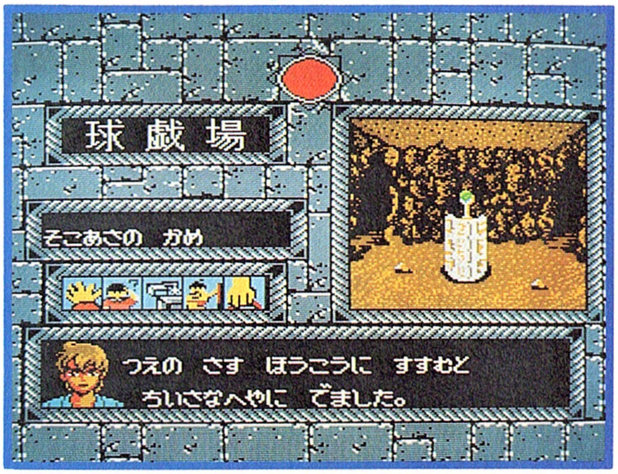


▲高僧の墓にある石棺のガイコツを移動するとカギ穴がある。このカギ穴に合うのは戦士の神殿で発見した鉄のカギだ。これで、地下の入口が出現する。この階段を降りて下へ進むんだ



▲下へ降りるとそこは地下通路になっている。この地下通路は迷路になっていて、ただ歩いていたのでは、何の進展もない。ここではあるアイテムを組み合わせて使わなくては……
▼杖の指す方向に進むと球戯場の隠し部屋へ出た。ここにチャックの玉が飾られている。この部屋、球戯場の扉から入ると、トラップが働いて閉じ込められてしまうので、十分注意しなくてはならない





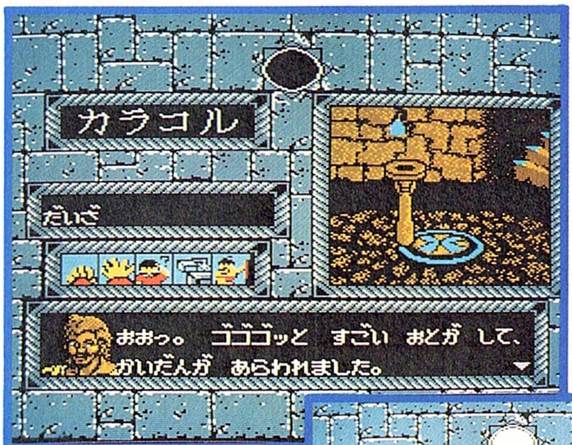
▶地下の迷路で方向を定めるために必要なアイテムとは底浅のカメと小枝である。これで、進む方向を示してくれる。この通路は球戯場とつながっている

Q カラコルの2階に進めましたが、ここに何があるのですか?

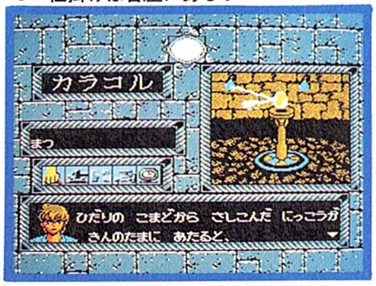
カラコルの2階への階段を発見しました。が、そこでいろいろなモノを置いたり、見たりしましたが何も変化がありません。ここに何があるのですか。

A 時間の経過で状況が変わってくることを知らないとダメだ

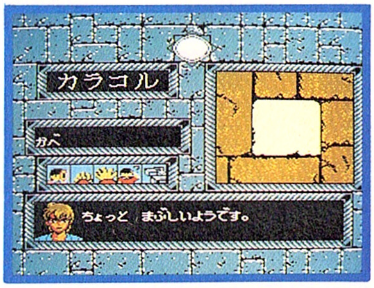
カラコルと千柱の間との関係をきっちし解明できたら、2階へ。が、2階へ進む仕掛けがわからないともちろん行けない。その仕掛けは台座にあるから、まだ2階へ行けない人は台座をいじってみよう。さて、質問の2階なんだけれど、置くというのは実にいいところをついている(といっても1階をクリアしていれば当然だけど)。置くのは金の玉。が、ここまでしても何も起こらないはず。というのは、太陽の時計に関係があって、これが黄金の時でないとイベントは起こらないようにトリックがしてあるわけだ。時間経過に関するコマンドを使おう。これで、金の玉が光ってアイテムの隠された場所を教えてくれるのだ。次は金の台座を使ってチャレンジしてみよう。



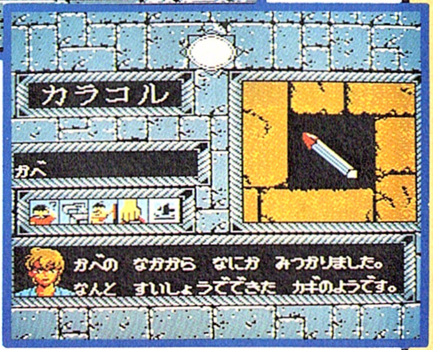
◀実はカラコルには2階に隠し部屋がある。その仕掛けが施されているのが台座なのだ。この台座を押すと2階への階段が出現する。このような力仕事はガイドの役目だったね



▶2階にも台座がある。ここでも、金の玉などを置くと変化が起こる。ここでは時間がポイントだ



▶玉から発した光線が壁に当たる。その壁の部分だけ輝きを見せる。その壁の中にアイテムが

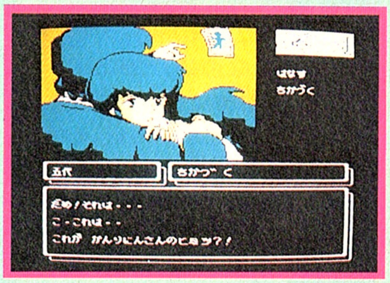


▶この輝く壁の中にあるアイテムこそ、水晶のカギなのだ。この後、金の台座と玉を使ってみるのだ

めぞん一刻

■ボーステック
■発売中 ■¥5900
■カセット

めぞんもそろそろエンディングが近づいているんじゃないかな。あと一歩のところで足踏みしているキミにラストポイントを！

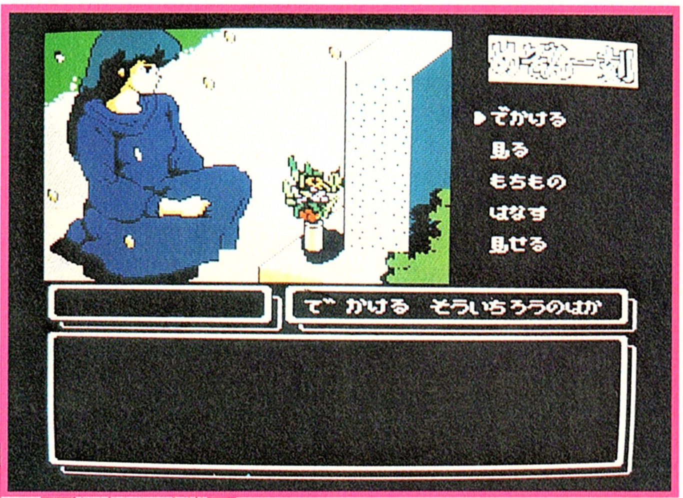


Q 響子さんがお墓に行くのはいつのことなのでしょうか

以前、必勝本で響子さんがお墓にいるシーンの写真があったのですが、どうしても響子さんはお墓へ行ってくれないのですが……。

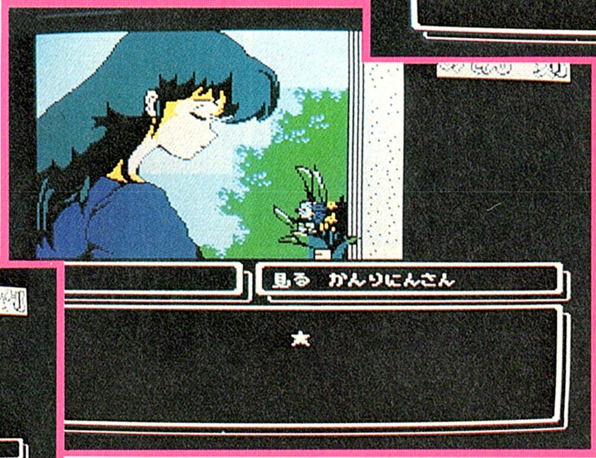
A 花の役割は響子さんにプレゼントするだけじゃないんだぜ

はっきり言って響子さんがお墓参りするというシーンは、ほとんどエンディング近くになってからのことなんだ。だから、それまでするべきことはきっちりやって、集めるアイテムはきちんと集めておかないといけない。そこでちょっとチェックしてほしいんだけれど、まず朱美さんが五代くんに見せてくれた小さい時の写真を響子さんに見せたかな。次に音無家で3つのアイテムをちゃんともらって、それを響子さんにプレゼントしてあるかな。もちろん、響子さんの部屋にあったアルバムを見て、写真が一枚抜き取られていることは知っているよね。すくなくても、ここまでゲームが進んでいないと響子さんはお墓参りはしないぞ。そこまでちゃんとしたのに、まだお墓参りしないという場合は、お墓へ行ってほしい。ひょっとしてお花を供えてないんじゃないかな。花は響子さんにプレゼントするだけじゃない。響子さんのためにお墓に供えておいてあげようネ。

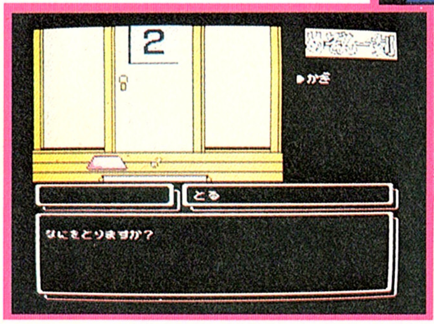


▲これが、質問にあってなかなか見ることのできないという、響子さんのお墓参りシーンだ。すべての条件がそろわないとこのシーンまでたどりつけないのだ

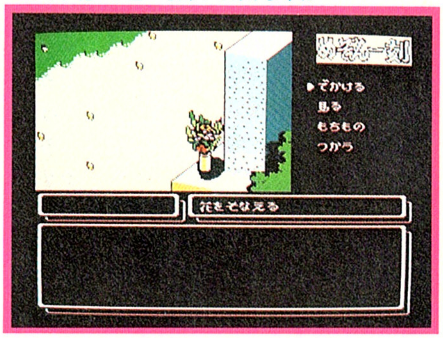
▼2号室のカギと同様に忘れてはならないのは、惣一郎さんのお墓に花を供えておくことだ。プレゼントばかりでなく、花はお墓にも飾ってあげようね



▲響子さんのアップシーン。お墓参りしているときは、話しかけたりせずに静かに見守ってあげよう



◀すべてのことをしたのに、お墓参りにいかないというのは、きっとこの2号室のカギを取り忘れてプレゼントしてないのでは？

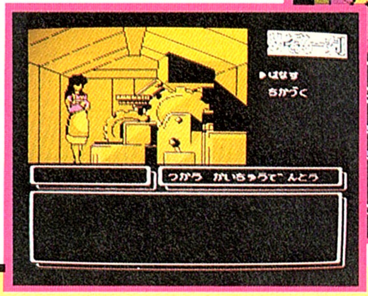


Q 何も起こらない屋根裏部屋には何があるのですか？

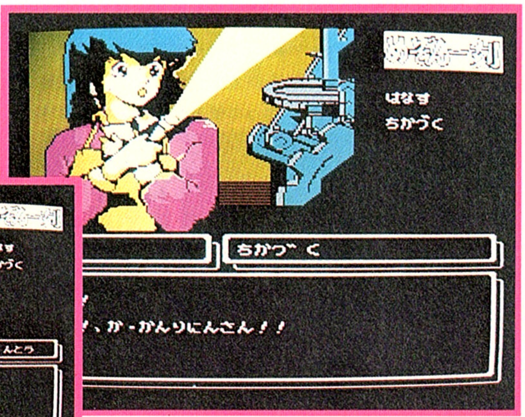
屋根裏部屋へ何度もいってみるのですが、何も発見できないし何も起こりません。ここに何があるのですか。

A 屋根裏部屋にこそ、究極の目的が隠されているのだ！

屋根裏部屋は後半もほとんどラストになるまでは、行く必要のないところなんだ。だから、まず響子さんのお墓参りまでたどりつきましょう。ここで、響子さんの姿を見てから、一刻館へ戻ってきたら、屋根裏部屋へいってみると…、これから先は見てからのお楽しみ。どうでもいいけど、懐中電灯は早めに四谷さんにもらっておこうね。

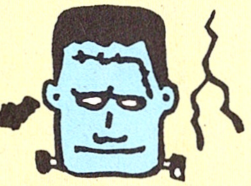


▶いつもはがらんとして、誰もいない屋根裏部屋に響子さんがいる。何かを探しに屋根裏部屋へ入ってきたようなのだが



◀響子さんに近づくとその手に彼女の、そして五代くんが探し求めた思い出のフォトグラフがある。五代くんと響子さんのラブロマンスアドベンチャーもエンディング近し。そしてタイトル横のシーンへ

怪物博物館
THE MONSTER MUSEUM



連載⑥

獅々鷲（グリフォン）

by 北枕獲

出身インド、好物は桜肉だぜっ！

前回のキマイラに続いて、今回もギリシャ神話シリーズでいこーか。『邪聖剣ネクロマンサー』にも出演してた〝グリフォン Griffon〟だ。〝グリフィン〟とか、〝グリュプス〟と呼ぶ人もいるね。ライオンの身体にワシの頭と翼を持つモンスターだ。その前足の爪はワシのよーにするどく、背中は羽毛でおおわれているとも言う。寄せ集めモンスターの中では、もっとも美しく、そして気高いものの一つだ。その姿は、ヒポグリフとともに、ヨーロッパの紋章に多く見受けられるよね。

古くはヘロドトス（前5世紀のギリシャの史家。「歴史の父」と言われる）の諸作品に、メジャーなところでは、ダンテ（14世紀のイタリアの詩人）の『神曲』や、ミルトン（17世紀のイギリスの詩人）の『失楽園』に、彼らの姿を見ることができる。

彼らはもともと、インドの山岳地の出身らしい。高いガケの途中に巣を作り、卵のかわりに瑪瑙（石英・玉髄・蛋白石の混合物。化学成分は膠状珪酸で……わかんないだろーなぁ、私だってわからん！　つまりは宝石だぁね）を産むんだって。それに、彼らは巣を金銀財宝で作る!!　ゆえに、彼らの巣を狙う略奪者も、あとをたたなかったんだ。もっともグリフォンを相手にして、無事に財宝を手に入れられた者は、ほとんどいなかったんだけどね。

グリフォンの大きさ。アリマスポイ人が彼らの爪を使って杯を作ったってエピソードがあるから、おそらく彼らの体長は3mぐらいかなぁ。

グリフォンの好物は〝桜肉〟なんだ。えっ、桜肉がわからないって!?　まったく最近の若いモンは……（ついに、こーゆーセリフが出るトシになってしまった……）。馬肉のことを、桜肉ってゆーんだよ！　で、彼らは人肉も喰うけど、何より馬肉が好きなワケさ。馬の中でも、特にペガサスが好物だって説もあるし、ヒポグリフが一番好きだってゆー人もいる。彼らはとーぜん空が飛べるからね。いきなり上空から急降下で獲物に襲いかかり、巣へ持ちかえりむさぼる。獲物がペガサスやヒポグリフのときは、ハデな空中戦をやるらしい。1度は見てみたいもんだ。ま、馬に乗って岩山を旅するときは、せーぜー気をつけるよーにしなきゃね。

もしキミがグリフォンの子どもを手に入れたら（こんなチャンスはめったにないが……）、大切に育ててほしい（エサは馬肉だから、エサ代がバカにならないけど……）。飼い馴らされたグリフォンは、ペガサス以上の乗用生物になるぞ。ただし、いつでも彼の腹具合に気をつけてやること。もしも、飢えさせたりしたら……。

とゆーワケで、次回は、今回、チョコッと顔を出した〝ヒポグリフ〟をやろーと思う。お楽しみに！



▲「ネクロ」のグリフォンは、いまいちナサケなかった…。本当はコワイ怪物なんだ

電脳恐怖都市 ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載⑥

きもだめしの夜

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

そして、あれは一体誰だったのか…

夏休みにはキモだめしがよく似合う。

場所はもちろん墓地。ほんとは、深夜の学校なぞもうってつけなのだが、今は管理がきびしそうだからやめておこう。

で、男の子と女の子がペアになって墓地を一周する。行く先々で、コンニャク吊るして顔をペタリとか、シーツかぶっていきなりワアッとかの仕掛けを用意しても面白いが、ただ歩いて戻って来るだけでも十二分に楽しいはずだ。特に日頃好きな彼女とペアが組めた場合は、そうでなくても、まあ、夜異性と二人きりというのは、まあ、何であるからして、とりあえずは押し倒してというようなことは金輪際考えてはいけないんだよ墓地なんだからね。

キモだめしにまつわる怖い話。

クジ引きで男女のペアが6組決まった。寺の墓地は一周だいたい10分ぐらいかかるから、その間隔でめいめい出発することにした。町中の墓地だし、まだ宵の口で繁華街のざわめきも聞こえてくる。はなから怖さなどない。みんな妙に浮き浮きしている。

ようするに即席デートなのだ。

女の子の嬌声が飛び交うなか、一時間ほどでキモだめし大会は終わった。アイスクリーム食べて帰ろー。おれラーメンがいいっ。口々に言いながら寺の門を出ようとしたとき、中の男の子が一人、他のみんなを止めた。

「ちょ、ちょっと待って」眉間を寄せて彼は顔ぶれを確かめはじめた。

「○○君、××ちゃん……」全員いる。確かめ終えて彼は首をかしげた。「でもおっかしーなー。11人だよ」

おまえ、自分は勘定に入れたんだろーなーと誰かが言い、ゲラゲラ笑いながら、みんなでもう一度さっきのペアを組んでみることにした。

女の子が一人余った。

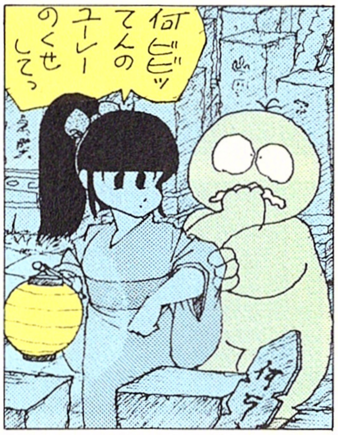
「で、でもお、ちゃんと彼が……」そう言いかけて女の子は口をつぐんだ。夜目にも顔色の失せるのが見てとれる。今夜集まった連中は、みんなちゃんといる。誰も欠けていない。泣きそうな顔で彼女が叫んだ。

「じゃ、誰だったのよー、あれは」

墓地という神聖な場で妙なことを考えたりする少年少女には、こんなバチがあたるのだぞ、そんな教訓をはらんだありがたいお話でした。そなバカな。

短い話をひとつ。深夜、トイレに行こうとしたが明りがつかない。真っ暗闇だ。停電だろうか。一人暮らしのアパートだから心細い。手さぐりで部屋を横切ろうとしたとき、手にべたりと何かがさわった。人の顔だった。

気いつけなさいよっ。ではまた。



Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.12 **1988.9.2**

ちょうど去年の今ごろ、ドラクエIIIの製作が発表されたんだよね。ずいぶん昔のような気もするんだけどね。ところで、気になるドラクエIV(?)の発売は…と言えば、まだ霧の中。来年の春とも夏とも未確認情報だけが流れている。困ったもんであります。

DRAGON QUEST III 友の会

アリアハン大陸発見?!

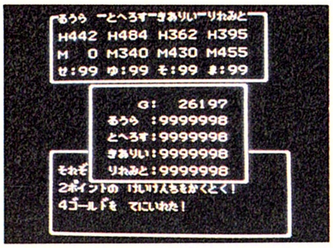
突然ですが……「おかあさんといっしょ」(NHKの幼児番組)見てますか。あれのタイトルバックに出てくる『にこにこ島』の形、あれはどうみてもアリアハン大陸だと思いませんか？　わたしはてっきり、アリアハン＝アトランティスだと思っていましたが、にこにこ島を見てから、アリアハンはにこにこ島だったのだと思うようになりました。それともアトランティスとアリアハンとにこにこ島って結局同じものだったのかしらん。とにかく一度見てねー。

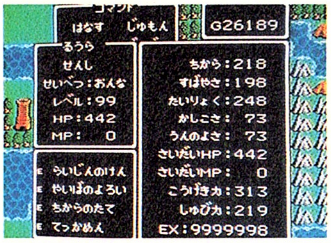
東京都・闇の桃之宮

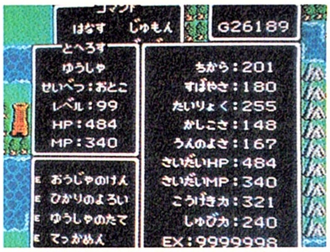
今度、見てみます。

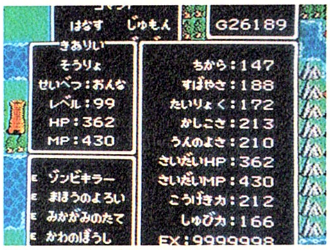
王妃りれみとからの報告

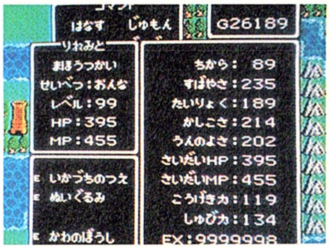
お待たせしました。とへろす、るうら、きあり、りれみとのパーティーはついに頂点の9999998に到達しました。











このパーティーの中で私が一番好きなのは魔女のりれみとです。私の冒険の書の中で彼女だけは絶対に転職させず永遠の魔女として残しておくつもりです。というのも、実は彼女だけバラモスとの戦いで一度死んでいるのです。ところが、その直後、残り3人がバラモスを倒し、彼女は生き返りました。バラモスは経験値なしですから経験値もそろったままで……。一瞬、どうしよう！　と思っただけにはずかしながらナミダが出ました。もちろんウレシナミダです。忘れてましたが、ほしふるうでわは、今、るうらが持っています。したがって戦士るうらのほんとうのすばやさは99です。次はあそび人をたくさん作って賢者にして「成長コンクール」をやろうと思っています。

王妃りれみと

知ってる人は知っている(必本Vol.10参照)王妃りれみとは、なんと60歳なのだ！　あっ、また年令のことを言ってしまった…りれみとさんゴメン。

音楽についてのお話

その1

「そして伝説…」鴻上氏が歌うこの曲、ドラクエしんどろーむの方ならぜったい買。「冒険の旅」なんかはすごいですもん。歌い手はどうあれ（失礼）いい曲だい。

その2

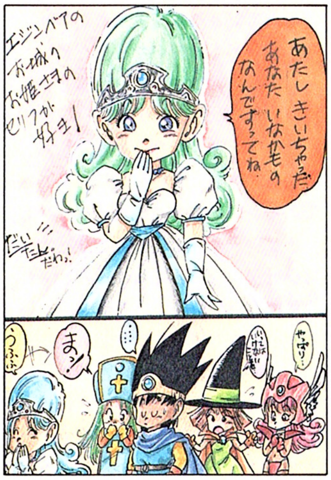
うちの学校の私の学年では、音楽の授業で「ロトのテーマ」をやってます。笛ですけど…。先生もはりこんでCDを買いました。このまえは、それずっと聞いていたし。そのせいで、先生はいつもフリカケごはん…だと。でも、先生はドラクエしてません。

兵庫県・勇者カリン

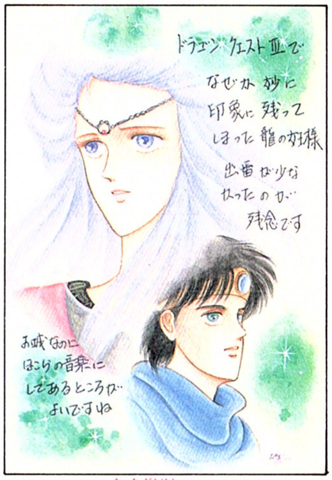
先生にドラクエ貸してあげなよ。とりあえず、Iからね。

IIの方が好きなんだもんっ

友の会には初めておはがき出します。突然ですが、わたしはドラクエIIが好きだあっ！　だってキャラクターがいい



埼玉県・ドラクエボール



神奈川県・KAZ

んだもん。たしかに、クリアしたときの感動はIやIIIの方があったけど、IIだって、すっごくよかったもん。それなのにっ、みんなIIをばかにする。ゆるせないもんっ。IIをよいしょしてくれる人、おともだちになろうね!!

長崎県・JUN

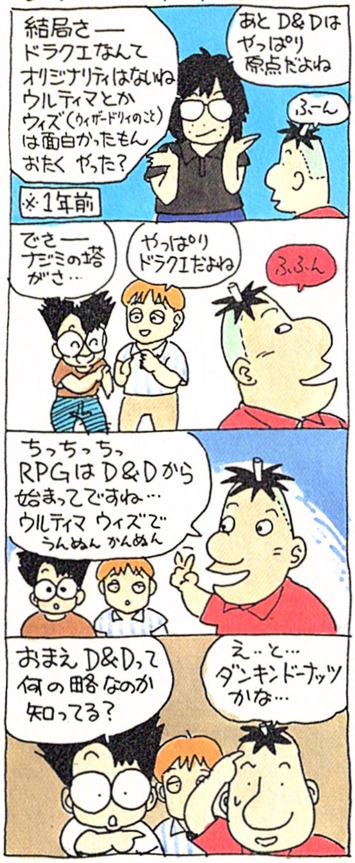
ちなみに、私が一番感動したのはI、好きなのはII。ゲームとして完成されていると思うのはIIIです。

本で得られない感動を

以前DQIIIをクリアしたばかりの頃、これを小説化したら売れるだろうな…なんて思ってました。まぁ、確かに売れるでしょうけど、やっぱり実際にゲームをPLAYした時ほど感動は得られないですよね。DQシリーズでは自分が育ててきた、我が子のような(ちょっと大げさかな) かわいいキャラクターたちが体験していく設定だから、自分のキャラクターたちを自由自在に動かし彼らの体験を自分のことのよう感じることができるから、つまりゲームだからこそ感動できるんですよね。どんな名作の本だって、映画だって、そんな感動は得られませんものね。

京都府・ペンギンロト

うけうり野郎 作 鈴木みそ



同感です。

反論を待ってます

ドラクエIIIはあまり面白くなかった。なぜならば…

①アイテム名がださい。

だいたい剣と魔法の世界に「ぬいぐるみ」や「みずでっぽう」なんてアイテムがでてくる。思わず腰がくだけた。明るいのもいいが、冒険の厳しいイメージを大事にして欲しい。

②レベルの上限がある。

人間は果てしなく成長していくものだと思う。レベル99になって、アイテムを全て揃えたら、もう楽しくなくなってしまう。

③モンスターがなさけない。

モンスターの半数以上は動物みたいなもの。別に動物が見たいわけではない。もっと不気味なモンスターをだして欲しい。第一、愛敬のあるモンスターなんてモンスターじゃない!

新潟県・超絶倫人ベラボーマン

なかなか、いい度胸です。マスターの皆様、反論を。

冒険の書

勇者くにひろ

●前回までのあらすじ●

東に行くとあるという旅の扉を探すうちに、勇者くにひろ達は、誘いの洞窟に着いていた。祠の老人に聞いた通りに、魔法の玉を使うと、石壁が崩れていった。旅の扉を求めて、くにひろ達は洞窟の奥へと進んでいった。

誘いの洞窟(其の二)

地下三階で廊下は三本に別れていた。

「どれが正しい道だろう?」

「俺は右が好きだ。ついてこい」

そう言うなり、けんは右の廊下を歩き出した。僕は肩をすくめて歩き出す。こういうときのけんは人の話などきこうともしないのだ。

やがて廊下は一枚の扉に行き着いた。

「やあねえ、間違ってるんじゃないの?」

「いや」

けんはきっぱり言うと盗賊の鍵を使った。

扉が開く。その先の廊下は幅が狭く、人一人がやっと通れる程度だった。

「やっぱり間違ってるのよ」

らむが文句を言ううちに、僕たちは骸骨のモニュメントが立つ部屋へと出た。

部屋の中央に、青白く渦巻く泉があった。いや、それは泉ではなかった。近付いてみると、実体のない青い光が床に開いた穴からあふれ出していたのだ。

「これが……旅の扉か?」

僕は光の中に手を入れてみた。不思議な暖かさがある。が、あるはずの床は手に触れなかった。

「はいってみるか?」とけんが言った。

「大丈夫かしら」らむがぼぶを見る。

ぼぶは首を振った。「わかりません。危険はないと思いますが……」

僕はけんの肩を叩いた。

「ここで戸惑っていても仕方がない。いちかばちかだ。はいってみよう」

「よし」

けんはうなずくと、旅の扉の中に飛び込んだ。一瞬光がまぶしく輝き、けんの姿が消えた。息をのんで、僕は続いた。目の前が真っ青になり、身体が浮くような感じがした。

光が引くと、僕は石畳の小部屋の中にいた。誘いの洞窟とは明らかに違う。

一歩踏み出すと、僕の足下で渦巻いていた光が強さを増し、ぼぶが現れた。

「不思議な感覚でしたね」

「ああ、まったく」

ぼぶが退くとらむが現れる。これで全員……けんがいない!

「けんは?」

「ここにいるぜ」

部屋の入口に立って、けんが笑っていた。鍵を持った彼は一足先にここがどこだか確かめようとしていたらしい。

「ここは祠になっているんだ」とけんは言った。「少し先に、城が見えている。そこに行けば何かわかるかもしれない」

「城か。武器屋なんかもあるといいな」

僕はぼろぼろになった皮の盾を見て首を振った。

「もうこれではモンスターの攻撃を防げない。もっと強力な武器も欲しいし」

「お金ならたっぷりたまってるわよ」らむがにっこりと微笑んだ。

「地図も欲しいですね」とぼぶが言う。

「酒場は……」と言いかけたけんが咳払いをした。

ほのぼのとした雰囲気が漂う。いよいよ旅が次の段階にかかったことを、みんな感じ取っていた。

シャンパーニの塔

さそり蜂が現れた!

アルミラージが現れた!

バブルスライムが現れた!

アルミラージはラリホーの呪文を唱えた! バブルスライムを眠らせた!

「ちっ! はずれちまったぜ」舌打ちしながらけんが賭け札を破り捨てた。「大穴だと思ったのに」

「これで差し引き14ゴールドの損ね」とらむが言う。

「そういうなよ……甲羅の鎧を買ってやるから」

「いいわよ、あんな重たいもの。どうせ着れないから」

僕たちが着いた城は、ロマリアという名前だった。話によると、アリアハンからたっぷり一万マイル以上離れているらしい。思えば遠くにきたもんだ。だが、ここでも僕は父さんの名前を聞かされたのだ。嬉しいような……悲しいような…父さんは本当に凄い勇者だったんだ。

「もう行きましょうよ」らむがけんの袖を引っ張った。

けんが手を合わせてらむを拝んだ。

「もう一度だけ。あと18ゴールド」

「だ〜め!」

ロマリアの城には捕まえてきたモンスターたちを闘わせる格闘場があった。賭け札を買って、ひいき(?)のモンスターにゴールドを賭けるのだ。そのモンスターが勝てば、配当金が貰える。負ければ当然、ゴールドは取られてしまう。僕はこれを知ったとき嫌な予感がしたものだが、その予感通り、けんはそれに夢中になっていた。

「けん」僕は次の出場モンスターをチェックしているけんの肩を叩いた。「もう行こう。僕たちには金の冠を取り戻すという当面の課題があるんだ。それができたら、もっと……」「でも、まけているんだぜ」けんが文句を言う。「それを取り戻すまで」

「ルーラの威力を知りたいかい?」

けんは渋々といった感じで答えた。

「わかったよ。ここまで来てアリアハンに戻られちゃかなわない」

ロマリアの城を出た僕たちは、とりあえずカザーブの村に逗留することにした。装備をより充実させると共に、モンスターたちに慣れなくてはならないからだ。このあたりまでくると、ぼぶでも名前すら知らない奴が結構出てくる。

カザーブの村人たちはあけっぴろげで、他人を疑うことをしない。けんお気に入りの酒場もあり、僕たちは結構この村が好きになった。ただ夜になると幽霊が出るのが困りものだったが。

「おい……けん。やっぱりやめよう。よくないよ、これは」

「静かにしていろ。気付かれるじゃないか」

止めようとする僕の腕を振り払って、けんは道具屋の裏口を開けた。悲しいことに、盗賊の鍵は簡単に扉を開けてしまう。なんと僕たちはこれからバコタのように盗みを働こうとしているのだ。

夜の闇が忍び込んで、道具屋の中は薄暗かった。主人の寝息がかすかに聞こえる。けんは足音を忍ばせて店に通じる廊下を歩いて行った。

狭い店内には宝箱が二つ置かれている。けんはその一つを開けた。

「こっちじゃない」

もう一つ。そして僕たちは噂に聞く毒針を発見した。

「これならばあたしにも使えるわ」らむがそれを持って言う。

「ついでに何か貰っていこうか?」

「それはいけません」ぼぶがけんを止めた。「僕たちは大儀のためにこれを借用するのです。それ以上のことをしては、正しい戦士の資格を失ってしまいます」

「わかったよ」

道具屋の主人は何も知らずに眠っている。僕は頭を下げてあやまった。必ずバラモスを倒して平和な世の中にしますから、赦して下さい。

ぼぶがベホイミの呪文を使えるようになって、僕たちはかなり楽に闘えるようになった。鋼の剣の威力も強く、らむが使うベギラマの力もあって、たいていのモンスターは出会った瞬間足下にはいつくばる。それに例の毒針が、ほんのときたまだが、クリーンヒットした時はたまらなく嬉しい。どんな奴でもたちまち絶命するのだ。

つづく

月刊宝島15周年記念

宝島コレクションフェア開催中!!

宝島 COLLECTION

VOW MEGA・MIX!!? バウッ・メガ・ミックス!!?



投稿ネタ600発搭載の第一弾をさらにパワーアップ!VOWスタッフが総力を結集しまくった問題の書、ついに誕生!

超ゴーヂャスな執筆陣(一部)景山民夫/しりあがり寿/ケラ/泉昌之/えのきどいちろう/佐藤克之/スージィ甘金/中島らも/パッパラー河合/とりみき/BGB/湯村輝彦/カールスモーキー石井/ウッチャンナンチャン/中森明夫/宮沢章夫/蛭子能収/相原コージ…総勢100万人(ウソ)

特写&インタビュー/いとうせいこう/竹中直人/デーモン木暮/野沢直子/ジャガー/相原コージ/久本雅美/タイニイ・パンクス/大竹まこと/おかげ様ブラザーズ

好評発売中!! 定価980円



おおさかのんきだいじてん

大阪呑気大事典

●大阪オールスターズ編著

大阪呑気の真実を伝える画期的事典!話題騒然!

ついに出た!!大阪の森羅万象を語る、全く新しい都市事典の誕生!元気な呑気、夢みる呑気、あらゆる呑気がここにある。

好評発売中!! 定価1300円

VOW(バウッ)現代下世話大全/月刊宝島編集部編……定価800円
東京トンガリキッズ/中森明夫著……定価880円
愛しあってるかい・RCサクセション/月刊宝島編集部編……定価1200円
ロックン・ロール・ジプシー/二井原実著……定価1000円
夢の跡ザ・ストリート・スライダーズ/宇都宮美穂、沼崎敦子著……定価950円
路上のイノセンス佐野元春/下村誠著……定価1200円
極楽TV/景山民夫著……定価950円
永久保存版1970年大百科/月刊宝島編集部編……定価1000円
イースター・ラフィン・ノーズ/森田義信著……定価1000円
ビデオスターリンのチャンネル大戦争/えんどうみちろう著……定価1200円
ザ・ロッカーズ/月刊宝島編集部編……定価1250円
ケラの遺言/小林一三著……定価1200円
ミカのチャンス・ミーティング/福井ミカ・中村俊夫著……定価1200円
レット・イット・ロック、ザ・モッズ/月刊宝島編集部編……定価980円
インテリ大戦争/呉智英著……定価980円
パンクライナーノート/森脇美貴夫著……定価980円
戸川純の気持ち/戸川純+月刊宝島編集部……定価980円
恋は底ぢから/中島らも著……定価880円
TOKYO芝居探検隊/初日通信編……定価1200円
エコーズ、タッグ・オブ・ストリート/下村誠著……定価1200円
定本ストーンズジェネレーション/鳥井賀句編……定価980円
ナイスですね/村西とおる著……定価1000円
プロジェクトC/まついなつき著……定価850円
ガールズブック/月刊宝島編集部編……定価600円
アビイロード/B・サウソール著・山内久美子訳……定価2300円
ザ・スターリン遺影集/石垣章著……定価2000円
ロック伝説60S/サイモン・ネピアビル著・茂木美恵子訳……定価1200円

JICC出版局

アドベンチャーノベルス

ADVENTURE NOVELS

赤塚不二夫劇場

原作／赤塚不二夫 喰始(WAHAHA本舗)著

オールドファンにも新ファンにもたのしみなおなじみギャグキャラ達の大あばれ／史上最大のナンセンスゲームブック、快進撃／ 定価680円



どろろ

原作／手塚治虫 鳥海尽三・鈴木良武／著

手塚治虫の話題作"どろろ"がゲームブックで甦る百鬼丸と妖怪魔物との激闘が始まる／ 定価680円



手天童子 1・2

定価680円

原作／永井豪 北村成一／著 定価680円

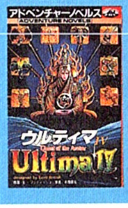
永井豪のスーパースプラッタホラーバイオレンスの世界を完全再現／手天童子郎の戦い／



Ultima I〜IV ウルティマ

原案／L.ブリティッシュ

世界人気No.1ゲームをノベライズ／壮大なるウルティマ世界を全4巻で描く／



妖法記／定価500円
13人目の名探偵／定価500円
イーグルジャンクション／定価680円
ゲームバスター魔界大突破／定価680円
アステカ／定価680円
ザ・スクリーマー／定価680円
帝王の涙／定価680円
夢幻の心臓II／定価680円
ウィル／定価680円
カーマイン／定価680円
ロマンシア／定価680円
エイリアン2／定価780円
ゴーストハンターズ／定価780円
ウィットネス／定価680円
サスペクト／定価680円
デッドライン／定価680円
ゾークI／定価500円
ゾークII／定価500円
ゾークIII／定価680円
エンチャンター／定価500円
ソーサラー／定価680円
スペルブレイカー／定価680円

別冊宝島79 世紀末キッズのための

SFワンダーランド

Science Fiction's Adventurs in Wonderland

イマジネイティブランドを旅するための必携アイテム

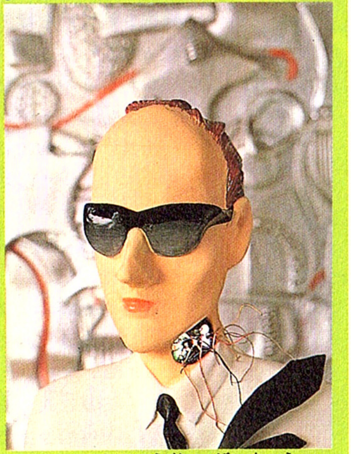
SFで遊ぶ

PART1 CPへの接近遭遇

CPという「魔法の名前」を唱えると、ぼくらの時代が見えてくる。話題のCPへ本格的多角的にアプローチ／

■巽孝之■黒丸尚■永瀬唯他





PART2 SFのおけいこ

CP以前のSFムーブメントから最先端SFまで、どんな方にも面白いSFのお勉強、超マニア的知識と超こだわり情報満載／

■柾悟郎■小田嶋隆■夢枕獏他



PART3 SFの周縁から

コンピュータ・ゲームからモンスター・ムービー、ホラーまで裾野を広げたSFの現在。新感覚SFファンRPGも掲載／

■川又千秋■矢野徹■鏡明■菊地秀行

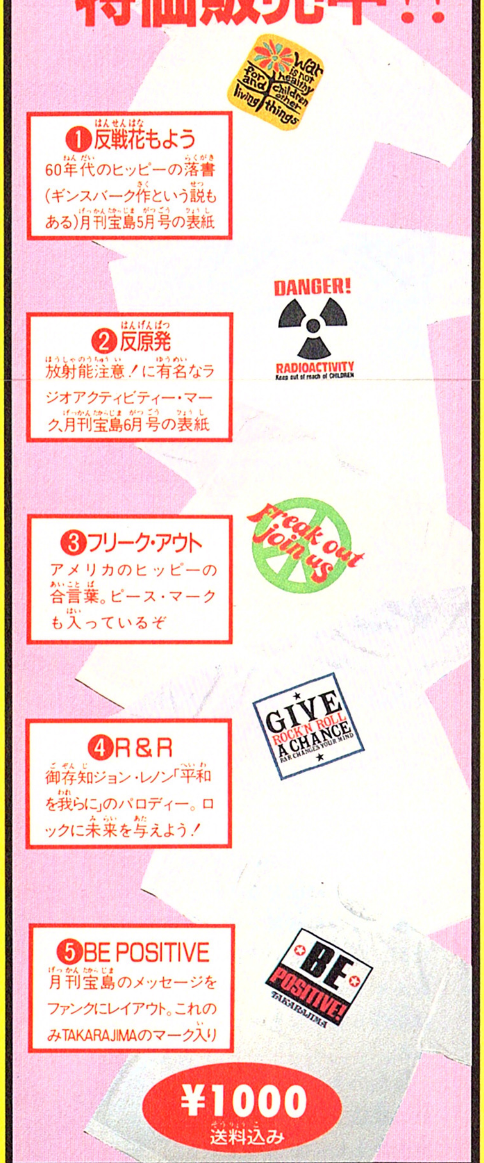
○巻末付録／世紀末キッズのための100冊★ビデオ50★TVゲーム30

好評発売中!! 定価980円

月刊宝島15周年記念

特製 オリジナルTシャツ

特価販売中!!



❶反戦花もよう
60年代のヒッピーの落書(ギンスバーグ作という説もある)月刊宝島5月号の表紙

❷反原発
放射能注意／に有名なラジオアクティヴィティー・マーク月刊宝島6月号の表紙

❸フリーク・アウト
アメリカのヒッピーの合言葉。ピース・マークも入っているぞ

❹R&R
御存知ジョン・レノン「平和を我らに」のパロディー。ロックに未来を与えよう／

❺BE POSITIVE
月刊宝島のメッセージをファンクにレイアウト。これのみTAKARAJIMAのマーク入り

¥1000 送料込み

君の主張を君の胸に

●①住所（郵便番号も）②氏名③電話番号、そして④欲しいTシャツの番号⑤枚数をわかりやすく記入して、下記住所あてに必ず〈現金封筒〉で送付して下さい。
●現金封筒が届いてから7日〜10日程で届くようにします。
●どれでも1枚、送料込みで1000円です。
●サイズはすべてフリーサイズです。

宝島15周年記念Tシャツ係

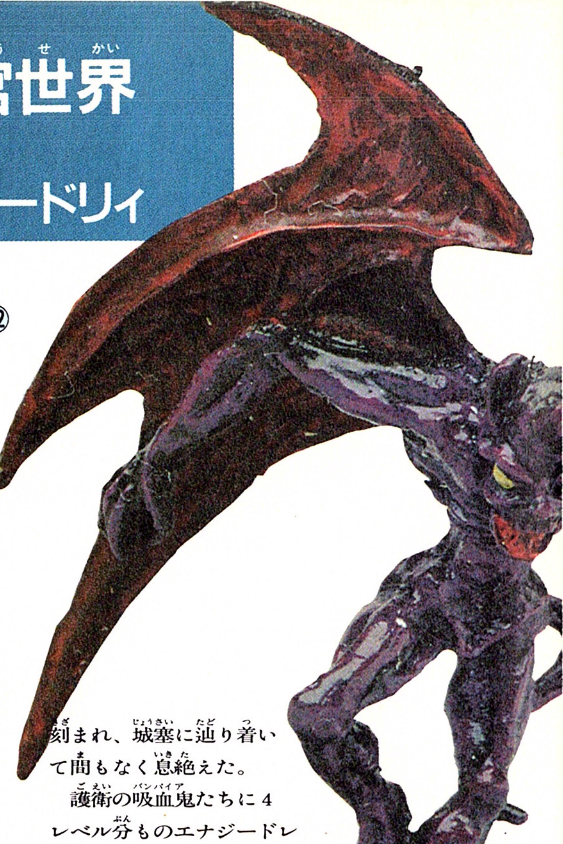
〒102 東京都千代田区麹町5 5 5 JICC出版局 ☎03(265)4593

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春⑫

BY BENNY MATSUYAMA



ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ

前号までのあらすじ

大魔術師ワードナから強大な魔法のアミュレットを奪い、大君主トレボーの近衛隊に取り立てられるべく日夜地下迷宮を彷徨う冒険者たち。その一人である若き戦士スカルダは、富や名声よりもさらなる力を求めて侍へと転職する。だが折悪しく仲間の魔法使いシルバーが蘇生に失敗し、スカルダの転職による能力減退も含めてパーティの総合力は大きく低下してしまう。代わりに参入したバルカンとともに迷宮へと乗り込む一行。しかし足並は乱れ、さらにライバルパーティであるハ・キムらの罠によって大蜘蛛の大群に襲われることになる。スカルダの機転で辛くも罠を抜け、一行はハ・キムの後を追う。途中徹底的に屠られた怪物の群れを目にし、ライバルたちの実力に脅威を覚えたスカルダは、急ぎ最下層へと続く穴に突入した。一方、城塞都市のカント寺院では、トレボーの側近グレブナーグが妖しげな禁忌の呪法を取り行っていた。

SCENE 15

§ CAVERN OF WERDNA §

地下10階は地下迷宮というより、地下洞窟である。

他の階がワードナの魔力によって人工的に造られた迷路であるのに対し、この階はもともと地底の岩盤が固まる際に気泡がたまってできた空洞に、ある程度の手を加えて仕上げられた地下道だった。

壁は粗く削られて積み上げられた岩が、火竜やキメラの吐く炎によってガラス質を溶かされ、堅固に焼き固められている。天井や床は若干の傾斜がついているものの、もとが洞窟とは思えぬほどなめらかであった。

大変な労力を必要とする作業であったが、巨人族という絶大な労働力を従えるワードナにとっては造作もないことらしかった。

怪物の手で造られた地底の魔窟である。悪の大魔術師として齢百以上を数えると言われるワードナの棲み家として、これ以上ふさわしい場所はなかった。

現在この階層にまで足を踏み入れているのはスカルダとハ・キムの２パーティのみで、それもここ一週間かそこらのことである。

それ以前にここに挑んだパーティも幾チームかはあった。だがほとんどの場合魔法使いが、中規模範囲の攻撃呪文では最強の大凍や低級な怪物なら瞬時に塵にしてしまう塵化などの強力な呪文が属する５レベルの魔法域を覚えた途端に、己の力を過信して深入りするため、生きて帰ってきたパーティわずかに１チームであった。

そのパーティは、他の国で長年修業を積んできた、知識も経験も豊富なメンバーで構成されていた。スカルダたちがようやくレベル９に認定された頃、いきなりレベル12の実力を持って城塞都市にやってきて、すぐにでもワードナを仕留めるのではとの噂が立った連中であった。

中でもリーダー格だったドワーフの戦士は、北方の国で英雄視されていたほどの手練れだった。



しかしそのパーティも、生き残ったのはわずかにリーダーを含む二人だけである。誤まってワードナの部屋にまで入り込み、ワードナと護衛の怪物たちの先制攻撃を受けてしまったのだ。

慌てて転移の呪文で逃げた時には、もう二人だけになっていたという。そしてその二人も全身に治療不可能なまでに深手を刻まれ、城塞に辿り着いて間もなく息絶えた。

護衛の吸血鬼たちに４レベル分ものエナジードレインを受け、頭髪と髭が恐怖のあまり白く変色したリーダーが死ぬ間際にうわ言のように語ったことが、スカルダたち冒険者の持っているワードナの情報の全てだった。

地下10階は七つの地下洞に分かれており、その終点に怪物の護衛部隊が待機する玄室が造られている。各エリア間は転移地帯で一方通行に結ばれているので、言わば一本道のようなものであった。

ワードナの部屋である第７エリアを除いた各玄室には、それぞれ９階からの穴の真下に

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。
- ハ・キム……レベル12の忍者。悪。
- アルハイム…レベル12の僧侶。悪。



テレポートする転移地帯も設けられていた。その横に地表まで脱出できる転移地帯まで用意されているところは、まるでワードナが冒険者に情けをかけているかにも見える。何せ転移の呪文なしで地表に戻るには、このテレポートを使う他ないのである。

護衛の怪物たちは、逆に一片の情もない凶悪な種族が揃っていた。

毒巨人を初めとする巨人族に、下手な魔法使いより高度な呪文をも操る竜族、更にはワードナ直属の、バンパイアロード率いる吸血鬼部隊。ワードナに魂を売った高レベルの忍者や侍たちも加わって、その戦力は一軍団に匹敵するとも言われる。

そして、この層全域に、転移の呪文を妨害する結界が張り巡らされていた。強力な結界の魔法によって地下10階内へのテレポートは全て元の位置へと弾き返される。そのため呪文の温存がきかず、ワードナと戦うには最低でも護衛6部隊を撃破しなければならなかった。

今スカルダたちの握っている情報と言えば、この程度のことであった。

穴を降りたスカルダたちの前に、奇妙な石碑が置かれていた。

石碑には碑文が刻まれていた。その碑文が様々に色を変えて明滅している。

碑文は、魔法使いが好んで用いる古代文字で書かれていた。

ワードナの警告である。そこには、この層は自分の領地であり、それを侵す者には禍いが降りかかるなどという意味の言葉が並んでいる。

一行は石碑を一瞥すると、無言で洞窟の奥へと歩き出した。

いつもならこのような石碑にすら悪態をついてみせるジャバも、表情を厳しく引き締めたまま一言も発さない。

冒険者一の実力を秘めたパーティと言えども、やはり最下層の怪物どもはなめてかかれなかった。一瞬の判断の遅れをついて、全員に大打撃を与えてくる化物も数多い。

先頭を切るジャバは、可能な限り感覚を砥ぎ澄ませていた。

曲がりくねった地下道は、第1の玄室までかなりの長さで続いている。

その曲がり角から、いつ巡回する魔物の集団に出喰わすとも限らないのだ。

だが、ジャバの意識の奥深くを別のものが占めていた。

――ラシャ。

不意に赤毛の少女の顔が頭に浮かび上がって、ジャバはハッと現実に引き戻された。

――何だってんだ、あいつは。いちいち俺に反撥しやがって。

彼の意識の中で、ラシャが今よりずっとあどけなく、幼い表情になる。

ジャバは自分が生まれ、15の歳まで育った村のことを思い出していた。

その村はこの城塞都市から南に三日ほど旅する、トレボー領にほど近い隣国にあった。



山での放牧を中心に、わずかばかりの農耕で暮らしを立てている貧しい小村である。

村に一人しかいない猟師の息子としてジャバは生まれた。

母は彼を産んで一月と経たずに死んだ。まだ歯も生えぬ彼の乳母を買って出たのが、ジャバに少し遅れて生まれたラシャの母であった。

彼が三歳の時に、父が人喰い熊と相討ちになって命を落とした。それからは、ラシャの家族がジャバの家族となった。

二人は本当の兄妹のように育った。

彼らが14歳になった年に、酷い旱魃が村を襲った。その年は作物の収穫がほとんどなく、家畜の山羊が何匹も死んだ。

ラシャの父が飼っていた山羊も半分以上が死に、翌年から雌は子供を生まなくなった。

ジャバがワードナ討伐の話を聞いたのはこの頃だった。作物の種もなく、家畜が減った今、とても四人では暮らしていけない。

ラシャの両親は彼を自分たちの息子として

育ててくれたが、彼はためらわずに村を出た。そうしなければ、家族が皆飢えることになる。

それに、トレボーの近衛隊に入れれば、晴れて王城に家族を住まわせることもできる。

そうして、ジャバは冒険者となった。

強かった父にあやかって戦士になりたかったが、相憎彼には素養がなかった。しかし人間にしてはかなり手先が器用で、強運に恵まれていたために、盗賊になれた。彼のように何の訓練も積まずにやってきた者の大半が、冒険者のどの職種も選べずに追い返されたのだから、かなりの幸運である。

同じ頃、新参者としてやってきたスカルダ、サラとパーティを組み、以来ずっと修業を続けてきた。

ラシャが彼の後を追ってきたのは、半年後だった。

彼女もまた、盗賊以外には向いていなかった。彼女がジャバの前に現れた時には、既に冒険者としての登録を済ませ、革の鎧に身を包んでいた。

兄と慕うジャバと共に暮らしたくて、考えた末の行動である。だが、一つのパーティに二人の盗賊は不要であった。

ジャバは村に帰るよう諭すとともに、彼女のパーティへの参加を断った。

当然ラシャは反撥した。そして当てつけるようにあちこちのパーティを渡り歩いた。

ハ・キムたちのパーティに入ったのは、アルハイムのやってきた三ヵ月前であった。

――あんな奴らと一緒にいて、あいつまで染まっちまったんじゃ、あいつの親父とお袋に申し訳が立たねえ。

そんなことを考えているうちに、いつしかジャバは周囲に神経を使わなくなっていた。

通路が大きく右に曲がっていた。その先の死角に、最初の玄室がある。

小さく呼びかけられて、ジャバはようやく埋没しかけていた意識を呼び覚ました。





呼んだのはガディだった。

ジャバが足を止め、全員が停止する。

「何かの気配だ。扉の前辺りに、一人だけじゃなさそうだぞ」

扉とは、玄室の入口である。その前に、何かがいるらしかった。

「怪物かしら？」サラが尋ねる。

「まずそうだろうが、どんな奴かまでは判らないな」

ガディの聴覚は恐しく良い。扉の前にいる何かがたてた音を、誰より早く拾い上げたのである。

「音からして、大きな奴じゃなさそうだ。せいぜい人間程度」

「人間だ。二人のようだな」スカルダが言った。彼は音ではなく呼吸によって生じる気配を読んでいるため、より相手の像が絞り込める。

「二人組というと高位僧といったところか。よし、私が最初に静寂で連中の呪文を封じる。あとはまかせるぞ」

そう言ってベリアルが僧侶呪文特有の韻律

を持つ呪文の詠唱を始める。相手の位置まで判っているのだから、死角から出た瞬間に呪文を投げかけられるようタイミングを計ることもできる。

一行は素速く行動を開始した。

ジャバ、ガディとスカルダが密集隊型をとり、そのすぐあとにベリアルが続く。サラとバルカンはもしもの事態を考えて、いつでも援護の呪文が唱えられるように身構える。

それぞれ小型ランプを盾や衣服の陰に隠し、相手に気取られぬように通路を進む。

玄室の扉が死角から出た。

次の瞬間、静寂の呪文が低い唸りをあげてベリアルの口から奔しった。

薄暗い扉の前で、スカルダたちに気づいた僧侶が何か叫ぼうとする。が、既に呪文が効果を現しているので言葉にならない。

その隙に前衛３人が突進していた。

ジャバは、ようやく立ち上がりかけている人影に向かった。

相手は無防備である。あとは剣を振り回すだけで首が容易に落ちる。

しかしジャバは何かが心に引っかかっていた。百分の一秒にも満たない間に、その奇妙な異和感が膨れあがる。

今、目の前で立ち上がろうとしている相手のその動作に、どこか見覚えがあるのだ。まさに剣を振ろうとしている腕に、無意識下に抑制がかかる。

盾を持つ手を後ろに引いたため、ランプの光が漏れた。その光が赤毛と革鎧を照らす。

それは、ラシャであった。

「！」

ジャバは完全に動きを止めた。

眼前まで迫ってきた甲冑の人影に驚愕と恐怖の表情を見せていたラシャが、やっとそれが誰であるか気づいた。その唇が確かめるように“ジャバ？”と動く。

もう一人に切りかかろうとしたガディとスカルダも、その場に立ち止まっていた。

高位僧と見えたもう一人は、アルハイムであった。

前衛たちが動きを止めたのを見て何事かと駆け寄ってきたベリアルたちも、相手が誰であるか気がついた。

鋼でできた玄室の扉のほぼ中央にアルハイムは立っていた。ガディのかざしたランプの光がその顔の上で踊る。

アルハイムの顔は、黄色く薄暗い明かりの下でもはっきり判るほど蒼白であった。いつも口の端にへばりつかせている皮肉な笑みも浮かべてはいない。

その時、やっとベリアルの呪文の効力が消え去った。

アルハイムの口元がわずかに歪んだ。無理に微笑もうとしていたようだった。

「随分早く追いつかれましたね。大蜘蛛はどうやってかわされたのです？　転移、それとも塵化を五、六回ですかね？」

アルハイムは明らかに虚勢を張っていた。

「大層な罠を、御苦労だったな。だが今その話をするのはやめておいてやろう」スカルダが言った。

「――」

「そんなことより、何故こんなところにラシャと二人だけでいる？　まさか地下10階で仲間割れもないだろうが」

「てめえ、ラシャにおかしな真似をしでかそうとしたんじゃあ――」ジャバが口を挟む。

「そんなんじゃないのよ、ジャバ」

震える声でラシャが呟いた。「ハ・キムたちは死んだわ。あっという間に、あの青い化物たちに……」

「何!?」スカルダが面頬を跳ね上げた。「ハ・キムや、ゴグレグがか？　それに、青い化物って言ったな」

「そうよ。あたしとアルハイムはたった今、その扉から逃げてきたのよ」

そう言ってラシャは激しく肩を震わせた。感情が昂って、涙が溢れ出す。ジャバがその肩に手をかけた。

スカルダは重く、頑丈な鋼の扉に目をやった。その隙間から今にも、魔界の瘴気が噴き出してくるような気がする。

蒼き悪魔の咆哮が響くとき、
それは最下層での殺戮の合図。



ハ・キムたちを襲った青い化物が何であるか、彼は確信を持っていた。
――奴だ。シルバーの命を奪い、俺をあざ笑ったあのグレーターデーモンが、この扉の向こうにいる。



そう思うと、全身の血が凄い勢いで逆流しそうであった。
「扉は魔法で施錠しました。たとえあの巨大な怪物でも、しばらくは開けられませんよ」
アルハイムが大きく息を吐いた。もう意地を張るのはやめたらしい。
「あとは私から話しましょう。我々のパーティが一瞬にして壊滅したさまをね」

SCENE 16
§ DEATH BLOW §

ハ・キムらは地下9階の玄室で手際良く怪物を片付け、意気揚々と最下層の地下道を進んでいた。
「ひひ、最高にいい気分だぜ。調子は上々だし、スカルダの奴らはそうすぐには降りて来れねえ筈だしよ」
「そう滅多に手には入らない香料でしたが、あれだけ蜘蛛が集まれば高い金を払った甲斐もあったでしょう」策がうまくいき、アルハイムが得意げに言う。
さざ波のように、サンドラとルードラの含み笑いが響く。ゴグレグはにこりともせず、周囲に気を配っている。
「本当に、ジャバは大丈夫なんでしょうね？」ラシャがアルハイムを睨んだ。
「もちろん。考えてもごらんなさい。いくら二百もの大群とはいえしょせんは大蜘蛛。彼らが命まで落とすような相手じゃありませんし、万一毒を受けたとしてもベリアルなら容易に治せるでしょう。それに、命に関わるほどの妨害は恨みになります。私はあの人たちを敵に回したくはないですからね。ただの足止めですよ」
「あれだけ邪魔すればもう敵に回してるようなもんじゃない」
「そんなに心配か？　可愛いもんだな、ラシャよ。ひひひ……」ハ・キムが歩きながら振り返り、眼を細める。「いいんだぜ、パーティを移っても。俺もようやく罠を外すのが板についてきたしよ」
「よしてよ。ジャバが頼んでこない限り、絶対あのパーティには入らないわ」ラシャが横を向いた。
ハ・キムはさもおかしそうに喉を一、二度鳴らすと、前に向き直った。
「ま、ワードナを殺るのは俺たちだ。もしジャバの奴に頼まれても、今抜けるのは損ってもんだぜ」
最初の玄室の扉は、もう目の前にあった。
ハ・キムが扉に忍び寄り、耳をつけて音を探る。もし護衛たちが待ち伏せているなら、押し殺した息遣いの一つも聞こえてくる。
だが、そんな気配はなかった。
ハ・キムの片手が上がるのを合図に、全員が態勢を整える。ゴグレグが扉に近づき、ハ・キムと共に手を掛けて、押した。
扉は滑らかに、ゆっくりと開いた。と、同時に一行は玄室内になだれ込む。
玄室は地下洞窟をさらにくり抜いた、小型の闘技場のようだった。
その中央に、二人のホビットが座っていた。赤い装束に身を包んだ、先刻地下9階で倒した忍者と同じ奴である。
ハ・キムたちにとっては、さして恐くもない相手だった。
「ひひ、ゴグレグよ、一気にたたむぞ」
ハ・キムが疾風の速さで突進した。その後ろを巨体に似合ぬ敏捷な動きでゴグレグが追う。
二人の忍者がゆらりと立ち上がった。
――？
アルハイムの中にぞくりとする悪感が生じた。忍者の様子がおかしい。
「ハ・キム！　気をつけろ、そいつらは――」
そう叫んだ瞬間、忍者たちの背後に淡い青色の火球が出現した。それが見る間に音もなく膨れあがる。
ハ・キムとゴグレグが突進をやめた。
火球は鼓動するように伸縮を続けている。大きさは既に直径３m以上になっていた。
赤装束の忍者たちは、動きを止めたハ・キムたちに襲いかかるでもなく、火球の前に直立している。何かに憑かれているようであった。
青い炎の中で、何かの影が蠢いた。
「何だ？　こりゃあ」
ハ・キムがその言葉を言い終える前に、炎の中から鋭い４本の爪を持つ、巨大な青い腕が飛び出してきた。それが横薙ぎにハ・キムを襲う。
「ひっ」
完全に虚を衝かれたハ・キムは、自分の手首ほどの太さがある爪に、胴を思いきり薙ぎ払われた。軽量のハ・キムは面白いように弾け飛び、側面の壁に叩きつけられる。
それが合図であったかのごとく、同じ火球が周囲に一斉に現れた。最初のものを含めて六個の火玉が玄室内を埋め尽くす。
が、はあああ……。
火球の中の影が、煙状の息を吐き出した。
炎が消えた。
朦朧とする意識の中で、ハ・キムは６体の巨大な悪魔が次々と実体化するのを見た。
（以下次号）



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ 友の会

ちから　ちえ

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

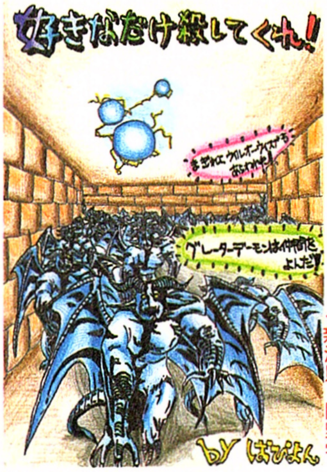
日本国中がお盆休みだった。それとは全く関係ないんだけど、今回は宗教、僧侶、寺院ネタの投稿が多い。たまにはいいでしょ、こーゆーのも。ところで、皆さんから暑中御見舞のお便りをいただいた。見るからに涼しそうなのあり。暑苦しいほど字の多いのあり。いずれにしてもありがたい。心から感謝!!

C-49 新しいグレーターデーモン稼ぎ

●グレーターデーモンにマハマンの「魔物も黙らせる」を使ってその魔法を封じ、経験値を稼ぐ技は誰もが知っている事ですが、実はマハマンの「魔力を増大する」を使ってもこの経験値稼ぎを行なう事ができるのです。方法は簡単。「魔力を増大する」を選択したら次のターンで、モンティノをかければ良いのです。この「魔力を増大する」は、敵の呪文妨害能力を完全に無効化するほど、こちらの魔法をパワーアップする効果があるのです。こうなるともうカティノでもバディでも何でも効きます。普通では考えられない様な戦法をグレーターデーモンに対してとれるので痛快そのものです。さらに、稼いでいる時に連続してパラライズ攻撃を受け、戦闘員もプリーストスペルを使えるものも戦闘不能になってしまう、という全滅寸前の大ピンチも、魔法使いの高レベルの呪文一発で片がつくので大変便利です。さぁ、皆さん。魔力を増大しましょう!

（愛知県・桑野研吾）

美しい。盲点を突く見事な戦闘のテクニックといえるでしょう。グレーターデーモン、なんと哀れ。



◀新潟県・岡野学

L-50 がんばれ ウィザードリィII

ウィザードリィIIの開発進んでますか? アスキーさん。ターボファイルによるキャラクター転送が有り、となるとゲームバランスとるのが難しいんじゃないですか? かといって転送無しってわけにもいかないだろうし……北海道の原野にいながらも、なぜか開発者の方の身になってしまい、胃がキリキリ痛む思いです。(ちょっとオーバー。でもウソじゃない) おわり。

なんだよキミぃー。そのあと気の利いたアイデアでもあるのかと思ってたら前置きだけじゃないか。

（北海道・紺野明彦）

F-51 まじめに考えてみると……

●ウィザードリィがどことなく宗教っぽく感じるのは、なぜでしょう。生・死・灰・ロストの4段階に分かれた冒険者の生命がリアルに表現されていること。アイテムの出現等の偶然が、単なる乱数じゃなくて、神のような存在に支配されているっぽいこと。この2つが理由として考えられます。なんだか話は抹香くさいみたいですけど、ウィザードリィの完成度の高さが極まって、ついにそこまできてしまっているのです。しかたありません。こんなのほかのゲームにはないと。しいていえば、「ファミスタは念力でも勝てる」ぐらいでしょう。(笑)だから、比較的性格が明るいボクですけど、ウィザードリィを語るときのみ、ちょっとだけ宗教のことを話すことにしています。

（北海道・高田尚）

そうね。祈る気持ちを大切に、なんて口にできるのもゲームの完成度のおかげなんだよね。でもこんな奴もいた。

V-52 ウチのボーズの生活Act1

●ウチのカセット(世の中)には、ボーズが2人います。名は、「くうや」と「U'TAMURA」とイース(ギャグ)。TAMURAが修業に行った時、9K2木に会いました。「ノッヒャーン」。すぐ解呪しました。なんとレベル20の「くうや」が失敗したのにレベル1の「TAMURA」が解呪してるのです。何てバカな「くうや」。悪のボーズだからって失敗するな。法力が弱いわけじゃないんだから……。というわけで終り。P.S.〝我喜笑、同友祝笑、祝WIZ II発売、万歳〟

（北海道・To'chiku）

理解に苦しむ投稿だなぁ。ボーズって何かと思ったら僧侶のことね。イースなんてクダランギャグのあとにくると9K2木のダジャレがえらく高度。筆跡が異常だったんで採用したんだけど、こーして活字で見てもフツーじゃない。そしてこんな奴もいた。

W-53 バチが当たった バチが当たった

●7月27日。ウィザードリィをやってたら村正を2本とった。そしたらムショウにやっちゃいけないと言われてるターボファイル村正増殖技をやりたくなったので、やってしまった。それから30分もしないうちに、誤って1個しかない回復の指輪を落としてしまった。これはバチが当ったんだろうと思う。やっぱりカセットの中に神様はいた!

（千葉県・にぶくひかるGENJI）

トホホ。(懐しい言い方) そして……

R-54 カント寺院のお経(?)について……

●カント寺院のあの御言葉。ありゃ一体なんでしょうね。この前、久々に蘇生しに行ったら、改めて強烈な印象を受けたので、お便り書いてます。お金を払うと、〝ささやき―えいしょう―いのり―ねんじろ!〟とメッセージ。なんか、パワーがみなぎってると思いません? ちなみに英語だと、〝MURMUR、CHANT、PRAY、INVOKE.!!〟なんですよね。はじめは、ていねいに「囁き」とか「祈り」とか、おしとやかでおごそかな言葉を言っておいて、突然、強い口調で「念じろ!」と命令してくる。こりゃもうカッコイイとしか言いようがないですよね。ウィザードリィにはシナリオが無いって言う人もいますけど、このへんのセンスはすごい。

（静岡県・念次郎）

インボーク、インボーク。



▲東京都・一つの指輪

夏休みもすでに終盤。キミは今年の夏をどう過ごしただろうか。健康的な若者は海に山にと遊んでいる頃だろうが、ゲームを作ってる人達にとっては、年末のタマの制作に追われる毎日となっている頃なのである。特にプログラミングの初期状態にかかっているのでタイヘンなんだよね。ま、夏とはいわず年末年始でもいつでも忙しいのには変わりないんだけどさ……。

テクニック編 プロテニスワールドコート

文／ターミネーター辻



■ナムコ
■発売中
■¥4900

誰か一緒にプレイしようぜ

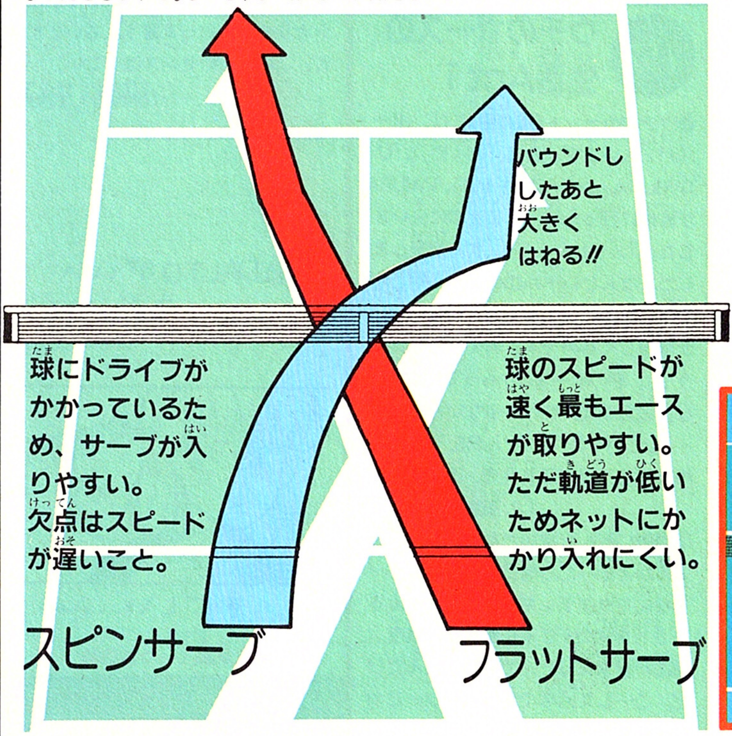
発売日をとっくに過ぎたワールドコートだけど、キミはちゃんと手にいれたかな？　このエンジン版のはファミテニよりも操作性などがグーンと向上しているので、ファミテニで難しいや！　といってあきらめた人も、もう一度チャレンジしてほしいんだ。特にクエストモードは初心者を上級者にするための訓練としては最高のモードになっている。楽しめてうまくなるんだから何も言うことはないね。それからダブルスをやってるかい？　せっかく4人でプレイできるんだから、是非ともみんなでプレイしよう！

ファミテニとの変更点はここだ!!

ワールドコートとファミテニ、基本は同じゲームなんだけど操作性やタイミングが若干異なっている。それではどの様に変わったのか調べてみよう。

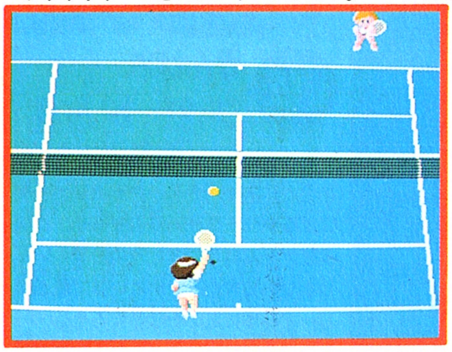
まず、全体的に速くなっている事がわかると思う。ボールの動き、キャラの移動、そしてスイングなどね。これはファミコンとエンジンの性能の差でこうなったわけだろう。ファミテニは、ボールが遅い分マイキャラの動きもトロかったんでよかったんだけど、ワールドコートはその点でアクション性が強くなったと思われる。しかし、その分当たり判定を大きくしてあるんだそうだ。ボールも大きいしね。とりあえずボールの動きにあわせて打っている限り、返すことはできるみたい。ファミテニは、サーブを入れるのとボールをラケットに当てるのが非常に難しかったけど、その点で改善されたみたいね。打ち返すボールの球種は変わらないんだけど、ロブ、ボレー等のタイミングも若干異なっているようだ。球が速くなった分タイミングを少し早めにとらなければならないんだけど、ファミテニでしみついたタイミングのクセがなかなかとれないんだよね。

あとは左右の判定がちょっぴり甘くなっているのと、キャラの差があまりなくなった、という事だろう。ファミテニではぶんぶんのサーブが必殺ワザとなっていたけど、それが他の選手にもついたような感じだ。ぶんぶんの値を下げて調節したらしいんだけど、全体が速くなってるもんだから、けっこう速いサーブをえどまえ級の選手が使えるようになってるみたい。逆に移動が速くなったのでとれないわけじゃないんだけど。それにしても反射神経が多分に必要なゲームであることには間違いないようだ。



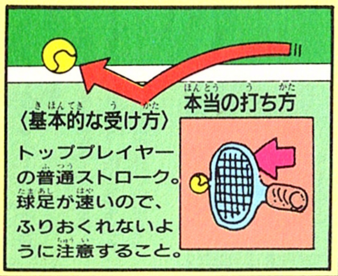
それではサーブからおさらい…

サーブが難しいのはファミテニと一緒。だけど、ファミテニよりやさしくなってるのは確かなようだ。とりあえずBボタンサーブで入れるタイミングをはかろう。ポーンと上げた後、落ちてくるタマをパシッと打つ。書いてしまえばこれだけなんだけど、これがいかに難しいかは実際プレイした人でなければわからない。さて、サーブにはフラットサーブとスピンサーブがある。これはバシッと速い一直線のタマか、山なりのゆるい入りやすいタマかってことなんだね。フラットの方が難しいが、対人の場合はこれでサービスエースを取るようになるんだ。コンピュータ相手だと、たとえぶんぶんのセンターサービスでも返してきちゃうからね。で、慣れてきたら、みそさんも言ってることだけどぶんぶんのファーストサーブを連習してもらいたいんだ。こうやってぶんぶんで練習して、ちょっとでも入るようになればしめたもの。その他の選手ではほぼカンペキにサーブを打つことができるだろう。サーブのタイミングはキャラによって違うので、まずヒイキの選手を決めて、その選手でサーブの練習を死ぬほどやればいいぞ。体で覚えるようにしよう！



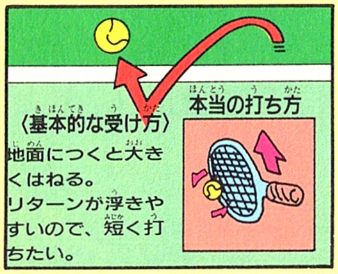
フラット

普通打ち返す（ボールに回転を与えない）のがこのショットだ。これは優秀な選手がよく打つね。タマの速度がちょっち速いので抜かれないようにしなければならない。フラットがニガテなら、選手表を見て違う選手を探して使えばいいだろう。



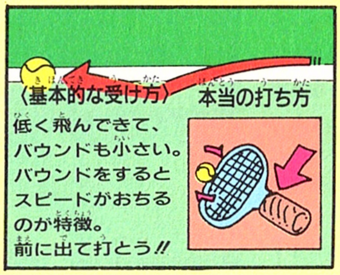
トップスピン

ラケットを下から上へ流して打つのがこれ。すると、ボールは着地した時にブレーキをかけたようになり、ボーンと高く上がってしまうんだ。入ることは入るけど、ネットプレイやスマッシュのエジキとなる場合が多いようだぞ。



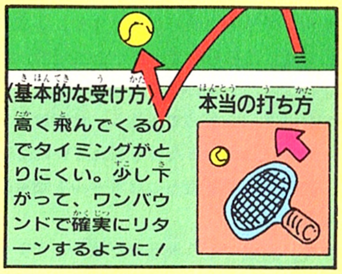
スライス

スピンとは逆にラケットを上から下へカットするような感じで打ったのがスライスだ。この特徴は低いタマになるってこと。このボールをネットで打とうとする場合、Ⅱボタンでショットしないとほぼネットにかかってしまうのだ。

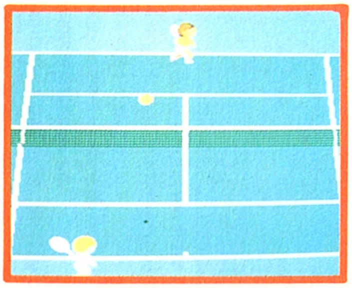


ロビング

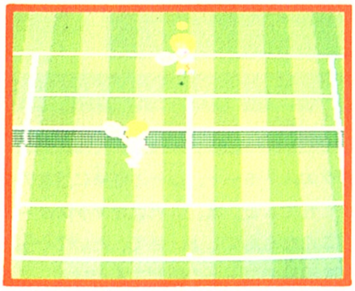
ロブは本当に難しくなった。敵がネットに付いたときに、相手を後ろに移動させるため、おおきな山なりのショットを打ち込むのだ。しかし、エンジン版では、普通に打つとそのほとんどがオーバーしてしまうのである。ロブは少な目にね。



大きいロブと2度打ちネット！



▲✚キーをなにもしないと、どうやってもアウトになってしまう。下を入れておかないとダメだぞ！



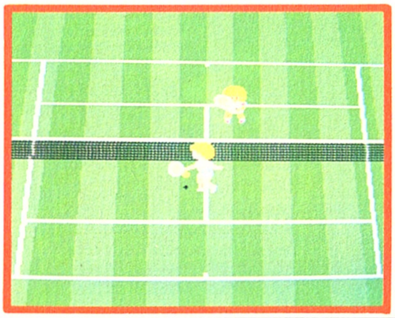
▶ロブはネットにつくためには絶対に必要なワザである。各選手の入るポイントをおさえておこう

ワールドコートで一番難しくなったのがロビングの打ち方だろうね。ファミテニではなんにもやらずに、ただロブを上げていれば入っていったモノだが、ワールドコートでは、なんの気なしにロブを打つとたいていオーバーしてしまう。これはちょっち困るぜ。特にぶんぶんをやっていた私はヤバくなった時のロブだよりってんで多用してきたからね。しかし、ちゃんと操作すれば入ることは入るんだ。それは、ショットの前にちゃんと十字キーを入れてあるかどうかであろう。自分が手前だとして、ロブを入れたいなら十字キーの下を入れながら打つっていうのがロブの基本操作なんだ。それからスマッシュを打つ場合、タマが速くなったので素早く着地点へいかなければならない。ファミテニだと着地点でボールをまっている感じだったのが、上がったらソク移動して、そのままショットに移るようになるのだ。その分ミスショットも増えるようだ。

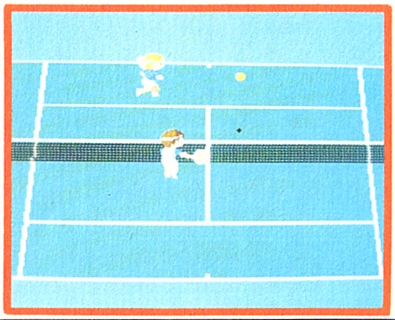
さて、本格的な試合をプレイするには、どうしてもネットプレイをマスターしなければならない。ネットでの命は、性格にボールの位置を把握して、打つタイミングを間違わずにスイングする事だ。しかし、このタイミングもやはりファミテニと若干違うようだ。

ファミテニの場合、球のスピードが遅かったので、どんなに速いショットを打っても、また速いショットで打ち返すことができた。これを通常カベ打ち、と呼んでるけど、ワールドコートでは、ネットについて、速いタマで返した！　すると敵もそれを打ち返してくる！　しかし、そこでこちらはその速いボールになかなか対処できないのだ。つまり次のショットを打つ体制が出来ていないんだね。これはなかなか重要なことだ。なんとかムリして返せないことはないんだろうけど、このカベ打ちは、ほとんど見られなくなってしまうんじゃないだろうか。とりあえずⅡボタンショット同士のネットプレイはできるだろうけどね。

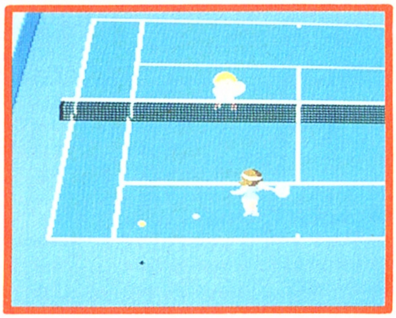
逆に遅いⅡボタンショットの場合、タイミングをはずされて1回空振りをしても、急いで後ろに移動してボールに回り込めば、なんとか返すことが出来るんだね。ボールの速度は遅いんだけど、キャラの動きは速いから実現できることなのだ。これは敵もやるので、決まった！　と油断してるとそのスキで決められたりしてしまうもの。お互いちゃんと決まるまで気を抜かずに戦っていこう。それから、当り判定が広くなったので、ボールを当てることがラクになっただろう。あとは左右への振り分け、スマシュを覚えれば完ぺきというわけさ。



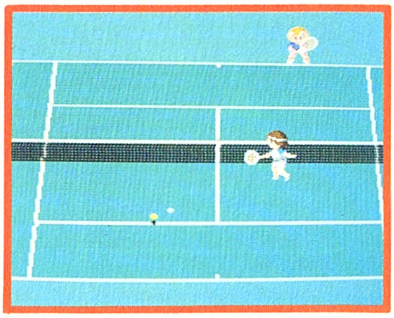
▶ネットに当たって空振りしても、もう一度打つタイミングがあるわけよ



◀このようなⅡボタンショットだと取られてしまうのが恐いところである



▶足が速くなったので打った後もここまで移動できるんだ



◀いくら足が速くなっても、フォロー体制は作っておかないとね

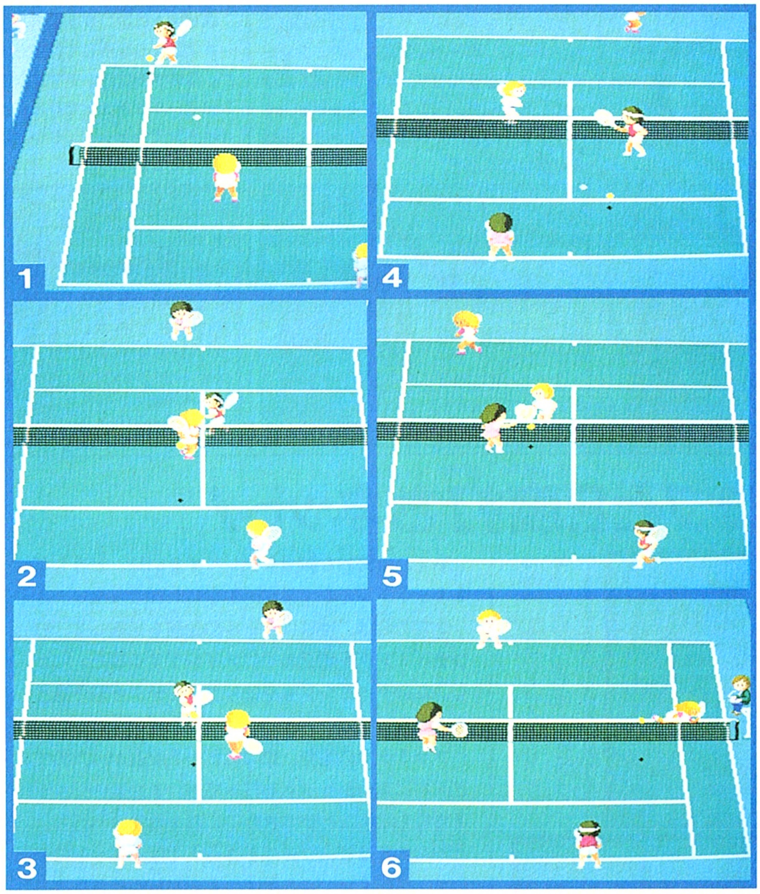
DOUBLES MODE ダブルスモード 基本は2人のあいだを抜くショットだ！

さて、このダブルスはエンジンだけの設定なので、とりあえず基本から説明しよう。まずコートが横に伸びたので、左右に振り分けるのが簡単になった。あまりアウトを意識しなくて済むぞ。それから前衛、後衛に分かれるので、後衛がネットにへばりついてもしょうがない、ということを覚えておいてほしい。

さあ、それでは戦ってみようか。基本のパターンとしては、こちらにサーブがある場合、敵のリターンをバシッと2人の間をぬうようなショットをきめるのがパターンなのであろう。前衛はあくまでもショットを打ち込む事だけを考えていればいいわけだし、後衛は前衛が漏らしたボールを確実に拾ってやる事なんだ。

さて、実戦でどう戦うかだね。まずチームメイトの特性を知っておこう。飛びつきがあるかないか、とかショットの球種はなんだろうか？　などね。そうしてお互いに知り合ったら、今度は敵の確認だ。敵のショットの種別などを確実におさえておこう。次に横の広さになれる事だ。やっぱり最初の内はついついシングルのコートの範囲で考えちゃうんだ。これをもっと広く感じられるようになると、ショットを左右に振ることができるのだ。この左右の打ち回しはなかなか強力な作戦となる。いくら足が速くなっても右から左へスグには移動できないものね。

ダブルスは2人のチームワークがなければ絶対に勝てない。前衛の死角をフォローする位置にいる、なんてのは相当やりこんでお互いを知ってないとダメだね。だけどできるならそこまでやりたいものだ。



1 サーブをこのような角度で入れると2人の間を打つショットが打ちやすくなるぞ

2 Ⓐショットで打って敵もⒶショットで返すと、こちらはフォローできないのである。困ったモノだ

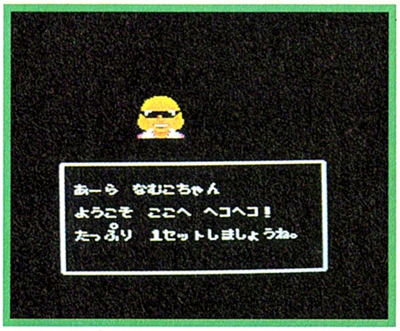
3 これはその2のパターンだ。手前の選手のラケットが振り切ったままでしょ

4 このように抜くのが基本だね。敵にここへ打ち返させる技術が必要になるんだ

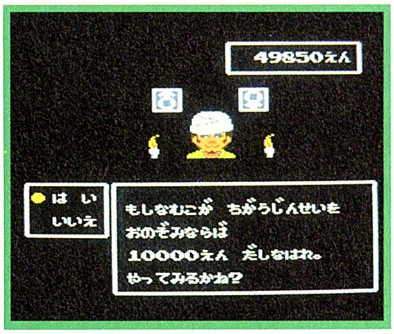
5 タイミングをはずしても気を抜くなよ！　2度打ちできるんだからね！

6 コートが広い分、飛び付きはどうしてもほしいところ。急角度のショットが返せるからさっ

QUEST MODE クエストモード 光の球ナシで戦ってみよう！



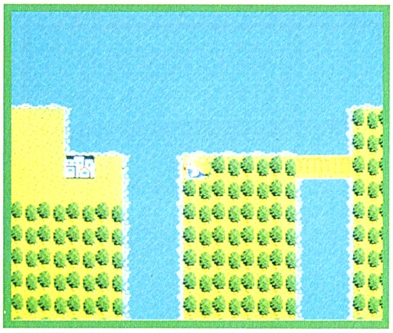
▶手下の強さは順番になってるわけじゃない。強いと思ったら違うコートへ



◀これはもうシュミの問題。かわいいギャルにしたいんならだしなはれ

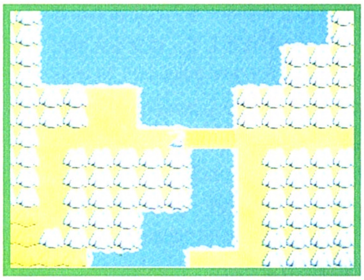


▶てかラケは扱いにくいという人もいる。何でも変えればいいってわけじゃないよ



◀最後の島やでかラケの島へは、この3番目の町から行くのが近いでしょう

このクエストモード、以外と簡単に進めたのでビックリしたでしょ。ま、これはオマケのゲームだからね。こんなもんでしょ。さて、たいてい引っかかるのが6番目のコートの位置なんだけど、これのヒントを教えてあげよう。4番目の町の近くにあるのだ。ここからが一番近いんだろうなあ。ま、スグに見つかると思うけどね。そしたら、光の球にする前に、是非とも最後の敵と戦ってほしいのだ。テニス魔王の繰り出す光のサーブがどんだけ速いか、一度試してみてほしい。それに、このショットは返せないわけじゃあない。1ゲームぐらいなら勝つこともできるんだぜ。とにかく一度いってみてちょうだい！



◀見つけづらい6番目のコートはこの近くにあるはずなんだけど……

プロテニス ワールドコート 全選手データ

もう、みんなひいきの選手は決まったかな？ ファミテニと同じ選手でも設定が変わってるから、もう一度選手チェックしたほうがいいぞ。

		こんどる	ぶんぶん	ねこいらず	すこんちょ	すてっぴい	さぼてん
		男 右利き	男 右利き	男 右利き	男 左利き	女 右利き	女 右利き
サービス	I	フラット(球速219km/h)	フラット(球速219km/h)	スピンぎみフラット(189km)	フラット(球速201km/h)	フラット(球速167km/h)	フラット(球速155km/h)
サービス	II	スピン (球速176km/h)	スピン (球速164km/h)	スピン(球速161km/h)	スピン (球速146km/h)	スピン (球速140km/h)	スピン (球速138km/h)
ストローク	フォアI	スピンぎみフラット	フラット	フラット	フラット	フラット	トップスピン
ストローク	フォアII	トップスピン	ロブ	スライス	トップスピン	ロブ	ロブ
ストローク	バックI	フラット	スライス	フラット	フラット	スライス	トップスピン
ストローク	バックII	ロブ	トップスピン	スライス	スライス	トップスピン	ロブ
フットワーク	左右	Aランク(30)	Aランク(29)	Aランク(30)	Cランク(27)	Bランク(28)	Cランク(27)
フットワーク	前後	Aランク(38)	Aランク(40)	Aランク(38)	Bランク(34)	Cランク(32)	Cランク(30)
ボレー		Cランク	Aランク 飛びつきあり	Bランク	Bランク	Cランク	Dランク
		サービスの速度がぶんぶん並に上がったぞ	サービスが遅くなったけど飛びつきがあるからね	前後左右の動きで相手をかきまわせ！	コワザをいかしたいテクプレーヤー向きの選手	女子の中では使える選手だけどね。	ロブで相手のミスを誘うしかないでしょ！

		べらんめい	きっとかっつ	のらくろう	あらよっと	ちなちろぱ	はむすらいす
		男 右利き	男 右利き	男 右利き	男 右利き	女 左利き	女 右利き
サービス	I	フラット(球速216km/h)	フラット(球速201km/h)	フラット(球速183km/h)	フラット(球速207km/h)	フラット(球速192km/h)	フラット(球速186km/h)
サービス	II	スピン (球速173km/h)	スピン (球速158km/h)	スピン (球速155km/h)	スピン (球速143km/h)	スピン (球速137km/h)	スピン (球速131km/h)
ストローク	フォアI	トップスピン	フラット	トップスピン	フラット	フラット	フラット
ストローク	フォアII	ロブ	ロブ	スライス	スライス	スライス	ロブ
ストローク	バックI	トップスピン	スライス	スライス	スライス	スライス	スライス
ストローク	バックII	スライス	トップスピン	ロブ	ロブ	ロブ	トップスピン
フットワーク	左右	Aランク(30)	Bランク(28)	Bランク(28)	Bランク(28)	Dランク(26)	Dランク(25)
フットワーク	前後	Bランク(36)	Aランク(40)	Bランク(36)	Aランク(38)	Bランク(36)	Cランク(32)
ボレー		Bランク	Aランク 飛びつきあり	Bランク	Aランク 飛びつきあり	Bランク 飛びつきあり	Bランク 飛びつきあり
		トップスピンが好きな人なら使えるでしょ	4種の球種を使いこなせれば強いだろうて	いわゆるフツーの選手ってところかな	サービスが速い。中級者向けの選手	左右がDっつーのがガンになっている	サービスが速くて飛びつきもできるのが光るね。

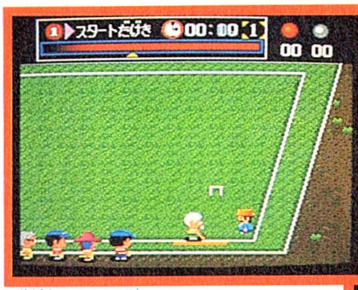
		えどまえ	あんくるさむ	まけろう	まつぞう	くりすぴい	えっちょん
		男 右利き	男 左利き	男 左利き	男 右利き	女 右利き	女 右利き
サービス	I	フラット(球速213km/h)	スピン(球速195km/h)	フラットぎみスピン(177km)	フラット(球速198km/h)	スピン(152km/h)	スピン(球速152km/h)
サービス	II	スピン (球速170km/h)	スピン(球速167km/h)	スピン (球速149km/h)	スピン (球速143km/h)	スピン(134km/h)	スピン(球速125km/h)
ストローク	フォアI	フラット	フラット	フラット	フラット	フラット	フラット
ストローク	フォアII	トップスピン	ロブ	ロブ	ロブ	ロブ	スライス
ストローク	バックI	フラット	フラット	スライス	トップスピン	フラット	スライス
ストローク	バックII	ロブ	スライス	トップスピン	ロブ	トップスピン	ロブ
フットワーク	左右	Aランク(29)	Aランク(29)	Cランク(27)	Cランク(27)	Bランク(28)	Dランク(25)
フットワーク	前後	Aランク(40)	Bランク(36)	Aランク(38)	Bランク(34)	Cランク(32)	Cランク(30)
ボレー		Aランク	Bランク 飛びつきあり	Aランク 飛びつきあり	Cランク	Cランク	Bランク
		ヘタするとぶんぶんより強くなったんじゃないかな？	ネットにつけるかどうかでしょうね	左右がCになってしまった。ネットプレイの選手である	サービスが速いだけだけど、そこそこ使えるよ	フラットを使いこなせればいいんだけど	これに勝てなきゃ先に進まねえよなぁ

HOT ホットニュース NEWS

あっぱれ ゲートボール

■ハドソン
■10月下旬発売予定
■￥4900

断じてゲートボールは年寄りのヒマつぶしなんかじゃない！ とゆーことが、よぉく分るゲームなのだ。いやぁ、深いんだ、これが。ちゃんとルール説明があるから、『おはようゲートボール』を見てないキミでも、安心してプレイできるぞ。個性豊かな12人のゲートボーラーから5人を選択し、チームを編成するんだ。レベルも町内大会から世界大会まであるし、スポーツ大好きゲーマーは注目だぞ！

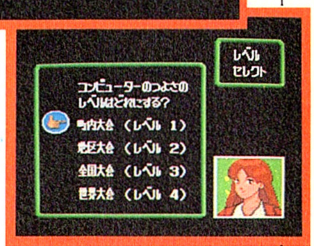


▲方向よし！ 強さよし！ いざ、スタート。パークはつだの第一打は……

▼選手はじいさん、ばあさんばかりじゃない。老若男女、迷キャラクター揃いなのだ







▲▶ルールも教えてくれるし、レベルもいろいろある

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム実戦編

「信長の野望」に代表される歴史モノ戦略ＳＬＧの次は、「ファミコンウォーズ」、「大戦略」といった戦闘、戦術ＳＬＧがトレンディーなようです。この秋には、信長以上のスケールと評判の「三国志」(光栄)も発売されるし、ファミコンＳＬＧの将来は明るいのです。



ファミコンウォーズ

任天堂	¥5500	発売中	カセット

今回はレッドスター軍を使って、陸軍のみ、陸空軍、陸海空軍というように、各軍がどのように動いたらいいか、というのを考えてみよう。陸軍だけなら自走砲ではなしは済むんだが、それに空軍、海軍がからんでくると、どうしても陸海空をからめて考えなければならなくなるわけだね。

コマンド操作などにも気を配ってプレイしよう！

ＳＬＧをプレイする時に気をつけなくちゃなんないのは、ゲームの中身だけじゃない。コマンドの操作や設定などにも気を配んないといけないんだ。ここに上げた６つの注意点は、ＦＷをプレイしていて、特に気がついた事なんだ。これらの事を覚えるなり、注意しておけば、ゲーム以外でイライラする事がなくなるよ。ま、だいたいこの６つは、プレイした事のある人なら誰しも１回は引っかかる事があるだろうから、わかってるとは思うんだけどさ。この他にも、自分で気づいたところは、どっかにメモっておいた方が賢明だね。間違いっていうのは２度３度起きる事だからさ。

あとは慣れたらの事だけど、アニメーションをオフにするかどうか迷うところなんだよね。慣れれば、都市占領とか乗車、下車の時のアニメーションがうざったくなってくるからオフにしたいんだけど、都市占領の時に占領の度合いが見えないと困るのだ。いちいちオン・オフするのはそれこそメンドーだしね。メモるか、それでもいいならいいんだけど。

1 生産してから全補する

全補すると部隊に補給されるが、軍事費が減ってしまい、生産しようとしていた部隊が生産できなくなってしまう場合がある。そこで、作りたい部隊を先に作って、残りの軍事費で補給をすればいい。これ意外と重要な事である。

2 部隊上限(48)に注意！

ＦＷでは最大部隊数が48まで。こうなると軍事費があっても生産ができないのだ。こうなったら歩兵などの部隊を合流させるか、最前線に突っ込ませてわざと全滅するしかない。有効な部隊を作るためには仕方のないことだ。

3 都市で2台補充できる

これは説明書読んでも気づかなかったりする人がいるんだよね。つまり傷ついて数の減った部隊を都市に入れて全補させると２つだけ補充されるという事なんだ。これが自走砲などの重要な部隊を都市に置いとく理由なんだね。

4 全補と終了を間違えるな！

ターン初めに「全補」をするよね。ここであせって右にコマンドが流れると「終了」になってしまうんだな。中盤以降のだらけた状態などでよくやってしまうようだ。すると致命傷や、数日よけいにかかってしまうのだよ。

5 終了の前に部隊を見る

部隊が多くなると、動かすつもりなのに見逃して、終了してしまうパターンも多いんだ。これを防ぐには終了の前に「部隊」コマンドでチェックすればいい。動いた後かどうか一発でわかるからね。

6 どうしても勝てない人は…

休戦するとそのままの状態を損害ナシに保存できる。これを２〜３ターンごとにしておくんだ。そして敵の動きを見る。対処方を考えたらリセットして、攻撃する。しかし、負ける経験を積むのもＳＬＧの上達の道だぞ！

陸軍のみで戦闘するドーナツジマの場合

自走砲Aが勝負を決める！！

陸軍だけしか使えないマップはたいてい狭くて、短期決戦型となっているのが特徴だね。このようなマップでは自走砲などの間接攻撃が重要な役目を果たすことになるんだ。マップが狭いということは収入もそんなに多くない、せめて2万ぐらいのところだろう。このような状況下で、戦車同士戦わせて消耗戦をやっても、状況はぜんぜん変化しない。いたずらに時間を消費するだけだ。つまり、同じ様な部隊構成ならば、間接的に破壊していった方が戦力的に有利になるわけだ。だから自走砲は大切な部隊なんだ。なにはともあれ戦車Aを作るよりも、まず自走砲Aを作りなさい！　これが陸戦のみのマップの勝つための条件だ！

しかし、自走砲だけ作ってもいけない。自走砲は戦車の直接攻撃に、なんの抵抗もできないからだ。自走砲の防衛のために、せめて戦車Bをつける事をしよう。あと、忘れがちなのが補給車の生産。自走砲はタマが切れたらただの鉄クズだからね。自走砲を生産したら補給車を作る！　これを忘れずにやろう！！

右回りか左回りか!?

どのマップでもそうだが、最初に地形の把握をしなければならないね。ここではすんなりと進める左回りのルートと、森で進行が遅くなりそうな右回りのルートとがあるようだ。

最初は敵よりも1つか2つ多く都市を占領する。こうするのは経済的に有利になるのと、敵によけいな収入を与えないようにするためだ。こうやって前線に歩兵を進めたら維持するために戦車Bを3部隊ほど作る。最初から戦車Aを作りたいところだが、敵の装甲輸送車をほおっておくと、歩兵が簡単にやられてしまう。戦車Aの方が優秀だが攻撃は1回しかできない。敵の多くの装甲輸送車に対応するためには数を作った方がいいわけだ。

都市の占領が済めば、1回のターンで自走砲が生産できるようになるだろう。これで自走砲を5部隊ほど生産していく。もちろん、途中に戦車Bや歩兵を生産しつつだ。そうしたらジリジリと射程の範囲を伸ばしていく。自走砲が3部隊もあれば敵は簡単に進行してこれないぞ。右回りのルートはこれでいいだろう。これだけ右の方から進行していくと、敵は左の方がどうしても手薄になっていく。このスキに自走砲を2部隊配備していけば、はさみ打ちできる。2週間で落としてみろよ！



▲最初にどれだけの都市を占領できるかで中盤以後の戦いが難しくなるかラクになるかが決まるんだ。相手に都市をやらない事だね

▼敵に都市を与えなければ、生産能力が不足して部隊がどんどん減っていく。この場合都市占領が目的でなく、渡さないことが大切だ

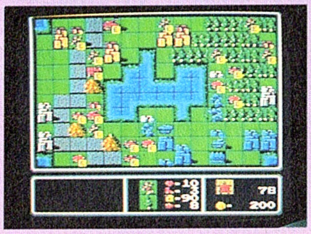




◀最後は生産できる都市、工場を部隊でふさいでしまい、残った部隊をなぶりものにするようになる。ただし、ふさぐ部隊が弱いと攻撃されてそこが開いてしまう

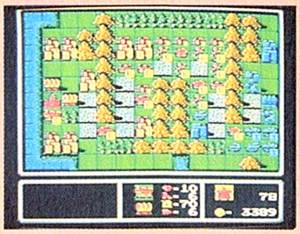
攻略のポイント1
自走砲Aの使い方

ここで特別に自走砲Aの使い方のコツを教えよう。まず、特殊なポイントに使うのでなければ、2部隊ペアで使うようにしよう。こうすれば、敵の自走砲が邪魔な時に、1部隊はキズつくが確実に敵1部隊を壊滅させることができる。それから、なるべく都市の上に配備すること。防衛力は高くなるし、補給も受けられるからね。それから、敵のいる方角には部隊でカベを作っておくことだ。こうすれば敵は自走砲までたどりつけない。この時、自走砲の射程からはずれないように移動していくように。あとは必ず補給車を作って横に付けておくこと。タマがきれたら単なる鉄クズだよ。



攻略のポイント2
山をうまく使おう！

山の中には歩兵・戦闘工兵以外の陸戦兵器は入れない。こいつはジャマのようだけど、使いようってやつなんだよね。まず、カベを作る時などに山をつかわない手はない。つまり前線の一端を山地にやってもらおうというわけだ。それから車両が入ってこれないので、自走砲の配備にも使える。山越しに砲撃をかけられるし、防衛にもラクということだ。あとは歩兵ね。例えば都市にいる歩兵を攻撃するときでも、横に山があればそこから攻撃した方がいいに決まってる。装甲輸送車が近づいて来たときも、山にはいれば平地にいるよりマシなんだ。つまり、なんにしても防御力の高い地にいた方がいいわけ。



陸＋空軍での戦い方

アララサンミャク

さて、陸軍に空軍が加わると行動範囲がぐっと広くなる。下にもあるように、歩兵を最前線に素早く運ぶことができるようになる。こうなると、先に歩兵とヘリが都市の奪い合いをして、そのあと数ターンの後に戦車などの部隊が到着するようになるんだ。だから、まずは前線の伸ばしあいとなるだろう。空軍が使えるのは敵も同じ事。攻める一方ならいいが、防衛の事を考えるなら、高射砲、対空ミサイルを生産しておいた方がいいだろう。

ヘリなどで敵地に兵を送り込むときに困るのが高射砲の存在だ。対空ミサイルなら死角に入れば事足りるが、高射砲を攻撃するとこちらに多大な損害が出てしまうのだ。こうなると、地上部隊で破壊してやる以外にはフォローできないのだ。ヘリで歩兵を落とす、もしくは爆撃機で攻撃する場合、敵高射砲、対空ミサイルでやられないように地上部隊はちゃんとカベをつくるなり破壊するなりのフォローができる体制を作っておこう。それからヘリは消耗が激しいので、前線が遠くなるようなマップでは補充に注意しておこう。

戦闘機Bを使う！

この地形はほとんどが狭い道路と山で構成されている。つまり、車両は道路をふさがれたらそれ以上進めなくなってしまうということだ。その事を考えつつ、ヘリに歩兵を乗せて、各ポイントへ向かわせる。特に争奪の激しくなるところは中央下の、空港が2つあるところだろう。ここへ敵を進攻させないように、兵を降ろしたヘリは、その右横の道路に置いておく。こうすれば少なくとも2ターンぐらいは持つだろう。この間に後続のヘリ部隊を到着させ、空港の確保に全力を注ぐのだ。その間に装甲輸送車、戦車、そして自走砲を到着させる。この生産タイミングは非常に難しい。言葉でいうよりも、実際にプレイしてつかんでもらった方がいいだろう。

そして敵のヘリに関してだけど、これは安価な戦闘機Bを2部隊生産して、ヘリキラーとしてしまうのが一番いい。この場合必要なのは陸の場合と同じく、部隊数だからね。敵が戦闘機Aを生産してこない限り、Bで用はたりてしまうよ。終盤に入ったら、陸上部隊を配備してるヒマがなくなる。このばあいは爆撃機ですまそう。その為にも、対空ミサイルなどはちゃんと破壊しておかないとね。



◀装甲輸送車が恐いので、ヘリで道をふさいでおく。後続の戦車Bがくるまで持ちこたえねば……



◀ほぼ終盤にかかった。ここでは敵の戦車等が進めないように道を先行部隊でふさいでしまうのだ

対空ミサイル使用法

対空ミサイルは航空機に強いんだけど、コンピュータはムリをしないので射程に入ってくれない。もし作るならお互いをカバーするように2部隊生産することだ。補給車も忘れずに。



高射砲を使う？

高射砲を使うかどうかは難しい。攻めの場合、敵の領地に入った歩兵をヘリから守る、ぐらいにしか使えないからね。戦車に弱いし。やっぱり戦車Bを生産した方が得だぜ。





▲自走砲と戦車A部隊が到着した。こうなればこっちのモンだ。とりあえず敵戦車Aをつぶすために自走砲を1台オトリにしてしまう。敵は自走砲を4部隊持っているが、上からの部隊も来ているので、とりあえず突破口が出来るまでこのまま少しづつ進もう

攻略のポイント3
歩兵を前線へ！

ヘリが使える場合、敵よりも早く境界線に兵を送らないと、先に敵に占領されてしまう恐れがある。こうなってはいけないので、まず、なによりも先にヘリと歩兵を生産して、次に乗せ、そして行動といきたい。ここで特に注意したいのは、前線と首都のあいだにある都市には目もくれず、一直線に境界都市を目指す事なのである。途中の都市は後でもゆっくりと占領できる。目先の収入に目をくらませて都市占領に走る、などというのはとってもオロカな事だ。こいつをしっかりと守ることが勝利への1歩となる。ヘリはその為のものだ。惜しまずに、どんどん敵へ向かわせよう！



陸海空のチームワーク作りをしよう!!

すべて戦艦しだい!

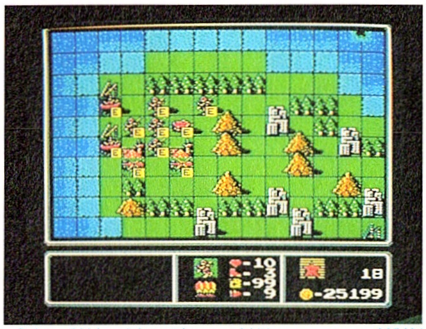
陸海空すべての軍が使える場合、そのほとんどの勝負が戦艦によって左右することだろう。戦艦の艦砲射撃はすさまじい威力である。ヘタすると10台あっても全滅させられるぐらいだ。自走砲なんてメじゃないね。しかも防衛力というか、とってもカタいので、直接戦車に攻撃されたり、自走砲で攻撃されても1艦ぐらいしかダメージがないのだ。しかし、やはり天敵というべき部隊が存在する。それは同じ戦艦と、爆撃機なのだ。特に爆撃機には弱い! しかし、戦闘機で援護していれば問題ないんだけどね。

この戦艦の破壊力と、ヘリや戦闘機の機敏さ、そして陸軍の部隊で前線を張っていけば、確実に敵を後退させられるだろう。このように海軍が使えるところでは、戦艦を使う事を最初に考えながら生産計画を立てなければならないのだ。

揚陸艦で上陸させる!

まずはいつもの通りヘリで中央の島を目指して進攻する。この島では金がフル状態で始まるので、戦闘機Bを生産して、敵の上陸部隊であるヘリを攻撃してしまおう。こうすればなんなく中央の島がとれるぞ。それから戦艦を2部隊、上下を通して進ませる。敵は揚陸艦を作るだろうがそんなに簡単に上陸できるわけではない。ちゃんと戦艦で上陸ポイントを確保してからでも遅くはないのだ。

さて、このマップは見ての通り地続きになっていない。と言うことは揚陸艦を使って車両を運ばなければならないわけだ。しかし、むやみやたらと上陸できるわけではない。このマップではすべてそうだが、岸ではなく浜になっているところでないといけないのだ。この浜が限定されているところではそのポイントを戦艦に確保させないといけないんだ。戦艦は多ければ多いほどよい。5部隊でも10部隊でも生産しよう。しかし、こいつもタマ切れには注意しないといけない。タマの補充は港でしかできないので、もしブルームーンでプレイするのなら、敵の島にある港は先にこちらで占領するようにしよう。逆の場合はここが補給ポイントになるからいいね。戦艦で揚陸ポイントを作ったら揚陸艦で戦車Aを降ろしていく。戦艦で間接攻撃をして、戦車でトドメを指す! というパターンを身につけてしまおう!!



▲最初に戦艦2部隊を作るのが肝心なところだ。揚陸艦は前線が安定してから使うものだしね。次は戦闘機Bを2部隊だ



◀中央にある島3つを手に入れるためには戦闘機Bを2部隊生産する必要がある。この戦闘機で島に近づいてくるヘリをすべて破壊してしまうのだ。初盤なら対空ミサイルも高射砲も配備されてないから敵の島上空で戦っても大丈夫。ただ、敵の戦艦には注意しないとね。島の占領が終わる頃には戦艦も到着してるはず。敵戦艦を破壊したら上陸ポイントの敵部隊を一掃しなければならない。これは戦艦の役目だぞ。この状況まできたなら戦艦は是非とも4部隊以上を生産してもらいたい。キレイにしてから戦車Aを上陸させような

戦艦には戦闘機を!

戦艦は非常に爆撃機にモロい。それに爆撃機にはなんら攻撃を加えることすらできないのだ。これでは困るので、戦闘機を護衛に付けるようにする。戦闘機の配備場所は戦艦の少し先、敵よりの場所がいいだろう。敵の高射砲や対空ミサイルの射程には十分注意しながらだ。戦艦が攻撃されるのは非常にツライ。戦闘機が犠牲になっても、防御するように!



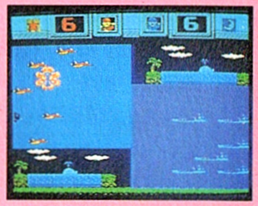
カベを作る!

カベとは部隊でヘックスを埋めつくして、敵部隊をその後ろに進ませないようにするためのモノだ。こうすれば自走砲や占領途中の歩兵部隊を守ることができる。この考え方は特に重要だぞ。例えば敵地に入った戦闘機は爆撃機を高射砲から守るために、歩兵やらなんやらでセンをしてしまう。カベに使う部隊は強いのを選ばないといけないんだけどね。



揚陸艦の使い方

揚陸艦は味方の2部隊を積んで、敵地へと上陸させるモノなんだけど、注意すべき事は乗船させている状態の時に攻撃をうけてはならんという事だ。これはすぐにわかるでしょ。中に積んでた部隊まで一緒に沈んじゃうからね。あとはアシが遅いので、車両は島の最先端まで自力で走行し、そこで揚陸艦に乗船するように。ヘリを破壊するぐらいの対空砲を持つ。



SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



孔雀王バッジ
（ポニーキャニオン）

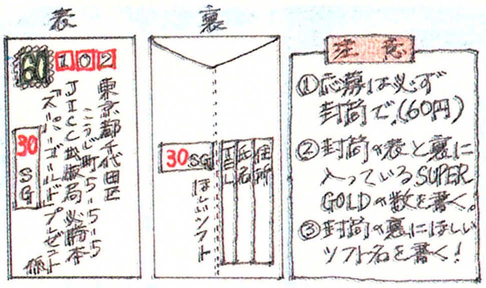
5名



ディスクだってもちろんOK

応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは9月2日㈮当日消印有効。発表はVol.21の予定です。

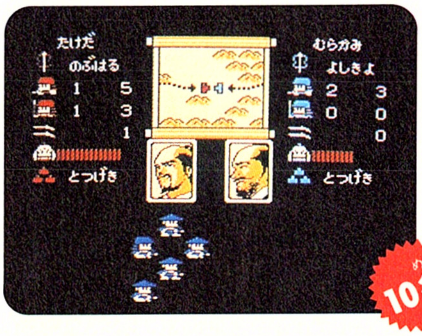




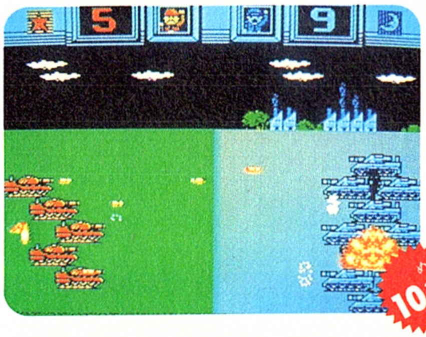
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



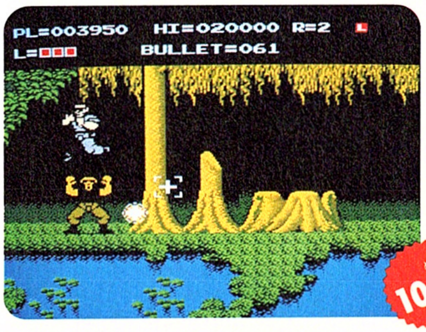
③不如帰（アイレム）



①ファミコンウォーズ（任天堂）



④イース（ビクター音楽産業）



②マッドシティ（コナミ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、９月２日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、10月21日㈮発売のVol.21のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.13 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

岩手県・山上幹也　宮城県・石橋広大　福島県・磐世美津子　茨城県・栗井礼二　群馬県・観世光哉　東京都・三嶋和也　田畑京平　古瀬慎二　仲見越大三　神奈川県・座間味良高　生稲順　新潟県・白男川信康　長野県・飯島聖子　久保明　静岡県・小野和茂　愛知県・渥美南　大阪府・辻慎太　兵庫県・小柴大造　福岡県・大外陣之助　沖縄県・玉元和男　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・佐野理恵　路田弘久　青森県・北野淳　宮城県・料治春信　栃木県・高山夏樹　千葉県・半田千代松　東京都・北畑明善　神奈川県・宮崎弘　長野県・長岡光　石川県・緑川直樹　静岡県・藤間徳大　愛知県・村田英樹　滋賀県・川向行長　大阪府・田村信良　兵庫県・上田聡　奈良県・加村美江　山口県・木村慎治　福岡県・岡崎勇　長崎県・利久正雄　佐賀県・塚本明　他20名

★ほしいソフト３本

北海道・相抜三郎　青森県・板場忠彦　岩手県・北原克也　岩手県・久我良人　宮城県・松島久　群馬県・大原三千綱　栃木県・嵐山範子　茨城県・原達也　千葉県・三浦秀和　東京都・駒原伸一　神奈川県・井川保一　新潟県・掛山良太　長野県・大庭幸江　岐阜県・関谷学　静岡県・奥村八郎　京都府・吉村宏朋　鳥取県・山本浩之　山口県・大沢善道　福岡県・保田久雄　佐賀県・徳永良治　他20名

★ぼくってウパバッジ

福島県・中嶋祐　東京都・江田仁哉　愛知県・響田恭一郎　兵庫県・田村操　山口県・宇野二郎

アンケート・ハガキ・プレゼント

①リサの妖精伝説

秋田県・岩城素司　東京都・金田治樹　富山県・稲庭孝雄　愛知県・加藤明朗　京都府・日高佳奈子　兵庫県・西原尊　岡山県・盛田俊康　山口県・尾形雅幸　香川県・井手達也　福岡県・東功人

②妖怪道中記

北海道・種島健一　栃木県・長野勇哉　千葉県・立野慎吾　石川県・丸田勝敏　三重県・宮田伸生　島根県・広岡嶺男　岡山県・倉部純　香川県・大木敦志　愛媛県・菊池克則　佐賀県・重松一重

③究極ハリキリスタジアム

山形県・森永総司　福島県・瀬戸原秀三　群馬県・蒲徳明　千葉県・河泉直嗣　岐阜県・渕野秋男　静岡県・海野貢　大阪府・上条太郎　兵庫県・茅場真佐雄　島根県・平井比呂志　佐賀県・光井恩

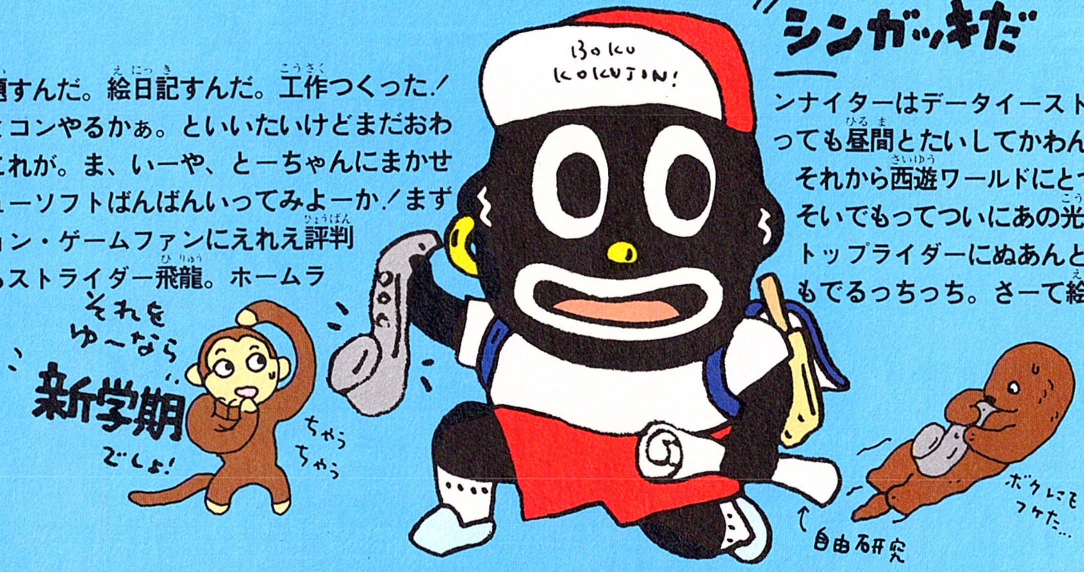
④ファミコン探偵倶楽部（後編）

青森県・大岡山勢一　宮城県・幣原奈津子　栃木県・及川誠　埼玉県・砂山博之　東京都・森武夫　富山県・野田芳直　三重県・渋谷隆彰　奈良県・広口美房　徳島県・谷部甲次　大分県・関根洋一郎

NEW SOFT STREET

シンガッキだ

イエイッ！宿題すんだ。絵日記すんだ。工作つくった！さあて、ファミコンやるかぁ。といいたいけどまだおわってねえんだこれが。ま、いーや、とーちゃんにまかせて、今号もニューソフトばんばんいってみよーか！まずは最近アクション・ゲームファンにえれえ評判のカプコンからストライダー飛龍。ホームランナイターはデータイーストから。ナイターといっても昼間とたいしてかわんねえんだ。これが。それから西遊ワールドにとつぜんマッチョマン！そいでもってついにあの光栄のでました三国志。トップライダーにぬあんと中国占星術のソフトもでるっちっち。さーて絵日記でもかくか。





カプコン／12月発売／価格未定

STRIDER "HIRYU"

ストライダー飛竜



NEW SOFT STREET

コミック誌連載とゲーム製作同時進行によってできあがったソフトが「ストライダー飛竜」だ。とかく単調になりがちなアクションゲームだけど、コミック誌を読むことによってゲームの世界がどんどん広がっていく。冒険心をくすぐられる一本だ。

主人公飛竜は最年少、特A級ストライダー

「ザイン」を破壊しろ！

「ザイン・プロジェクト」という悪魔の計画を知った飛竜が、マインドコントロール兵器「ザイン」を破壊すべく立ち上がる。目的を聞いただけでもワクワクしちゃうね。しかもカプコンのゲーム、と言うことで、三角飛びや加速ジャンプなど、アクション要素も多彩だ。プレイヤーは近未来忍者。基本的にサイドから見た自由スクロールのACGで、オープニングはアニメーション風（何と歌詞もテロップされる）。ジャンプやくぐり抜けにも様様なテクニックが必要とされる。ストーリーも本格的なゲームだ！

味方だっているんだ！

ひたすら突き進むだけのアクションゲームと違って、このゲームは、ストーリーを念頭におきながら進まなければならない。なかには飛竜にヒントを与えてくれる味方のキャラもいるから注意しよう。慎重に、そして大胆に進まなくてはならないのだ。





▲ピラミッドだって登れちゃう



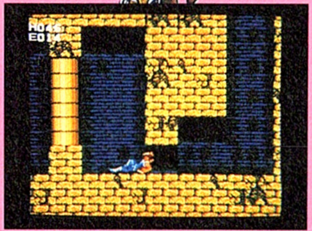
▲タイトル画面だ。"飛竜" という文字がかっこいい

▶飛竜の下へ、副長のマティックが……



▼まるでアニメの様なオープニング画面だ！

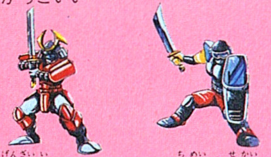




◀ピラミッド内部だ。すべり込みをしないと、ここはくぐり抜けられない。テクニック要

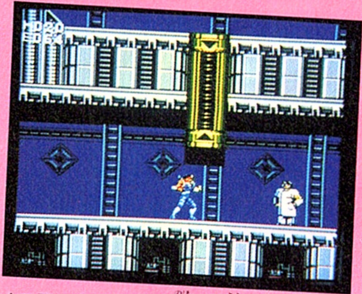


◀プレイヤーの基地だ



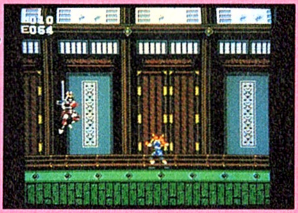
▼現在行くことのできる地名が世界マップに表示されるⒶボタンで決定だ





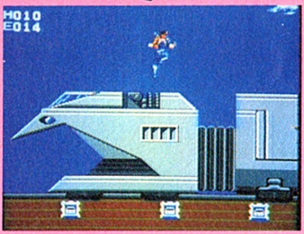
▲エア・シューターを登った先で待ちうける白衣の男。はたして、敵か、味方なのか？





▲侍ストライダー「獅子丸」！ 刃を操って攻撃してくるぞ!!



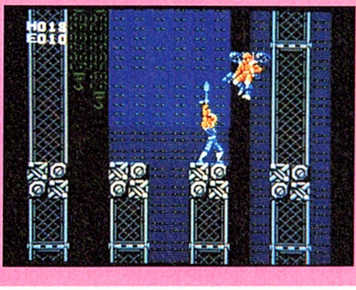


◀無気味なファントム・トレインの上を駆け抜けろ！





▶気をつけろ！水中からも敵が!!



▼ジャイロマンとの戦いに火花を散らす飛竜



▲突然、目の前に敵が出現！



／データイースト／12月発売予定／価格未定

HOMERUN NIGHTER

ホームラン ナイター



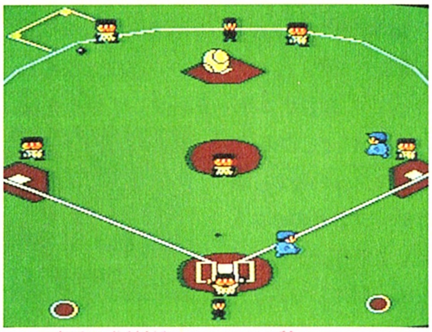
NEW SOFT STREET

ハリスタ、ベストプレー、スーパーリアル、燃えプロ'88とＦＣベースボールゲームが目白おしのこの頃だけど、どれも〝帯に短し、たすきに長し〃(注・中途はんぱなことのたとえ)だなと思ってる人もいるんじゃない。そんな人は12月に期待！ です。

ベースボールゲームの集大成は決定版になるか!?

全30戦のペナントレースを勝ち抜くのだ

この「ホームラン・ナイター」の１Ｐモードでの内容は12球団によるペナントリーグ戦。２リーグ制だから１リーグは６チーム。プレイヤーは、まず所属リーグでの30戦（他の５チームと各６試合）を勝ちぬいてリーグ優勝を目指す。首尾よく優勝すれば、他リーグの優勝チームとの日本シリーズを戦うっていうわけだ。２Ｐモードでは12チームからの自由選択による対戦モードになる。２リーグ、12チーム…ストロベリーリーグ：ガイカンズ、カップス、ダンガンズ、スワンローズ、ホゲイルズ、タイホウズ　マシマロリーグ：ライウンズ、ブレイクス、ファイヤーズ、ホース、オニオンズ、ブッタローズの他に特別チームとしてオールドスターズ、スーパースターチームの２チームも用意されている。どんな選手がいるのか、早く知りたいね。



▲この内野の画面構成はファミスタ的だね。キャラは「サッカーリーグウィナーズカップ」に良く似ていてカワイイ？　ま、同じメーカーだからね



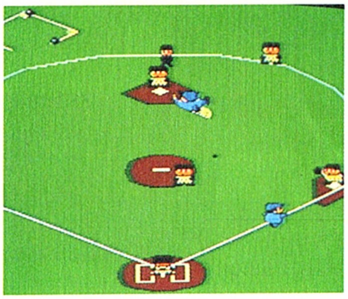
▲ガイガンズのメンバー表。拒人てのがなかなか大胆。選手オーダーは試合前に決められるようだね。先発メンバーに入ってないけどオロロって…あの人だよね



▲未試合（初期設定）の状態だからホームラン数は０。打力はあまりないようだね。やっぱり、投守力のチームかなライウンズは…。それにしても、有力チームであることは間違いないよね。これからの成長も期待できるし…。監督にも名前ついてるのかな

育て！スーパースター!!

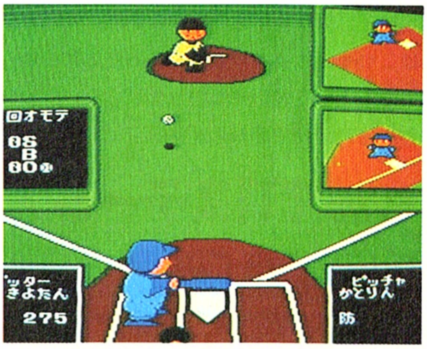
１試合、１試合、選手は成長する。打者の場合、成績によって打率が変化する。三振すれば打率は下がり、ヒットを打てば打率は上がるってわけだ。もちろん、データセーブはバッテリーバックアップで完ペキなのだ。



◀ヘッドスライディングもする！と芸の細かいところも見せる。遅いランナーは普通のスライディングのみなのだ

球場だっていろいろある

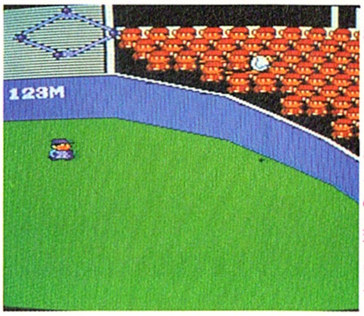
球場は、人工芝球場、ドーム球場、ラッキーゾーン付球場、土グラウンド球場の４パターンある。各チーム、フランチャイズの球場が設定されているので対戦チームによって球場のパターンが変わるってわけだね。ボールのバウンドも変わるのかな。球場のサイズまで変わったら画期的なんだけどね。



▲ライウンズVSガイカンズ。それにしても、かとりん先発とは…。走者はウインドウによって画面表示される、親切設計なのであります



▲選手交替画面もなかなか楽しい。代打のそらいけ君は気合いを入れての登場。むっつりとした監督の表情は場面によって変わるのだ



◀ホームランじゃ得意のダイビングキャッチも見せられないじゃないの。センター123メートルってのも珍しいね



／ジャレコ／11月発売予定／価格未定

SAIYUKI WORLD

西遊記ワールド



NEW SOFT STREET

そろそろ夏も終わり。ちょっと早いようだけどジャレコの秋から年末にかけての新作から「西遊記ワールド」をご紹介しよう。「西遊記」といえば中国は明代の長編小説。主人公は孫悟空。んなこた知ってるわい！なんて声が聞こえてきたので、それでは始めます。

牛魔王を倒して、三蔵法師さまを救いだせ！

アクションRPGだぜ！

三蔵法師さまがありがたいお経をとなえていると、一天にわかにかき曇り、大音響とともに不思議な力がお寺に吹きあれ、法師さまはこつぜんと姿をけしてしまった。どーやら牛魔王という悪いやつのしわざらしい。お釈迦さまの命令でわれらが孫悟空は冒険の旅にでるのだったというありがちな展開でゲームは始まります。しかしスタート直後はなんといってもまずザコキャラを倒してお金を稼いで装備をととのえ……これRPGの基本。各ステージごとのボスを倒して最後は……。うーん、期待してみよう。

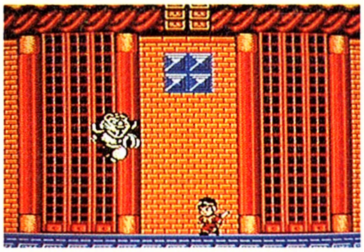


全部で11ステージ！ハイライト・シーンだ！

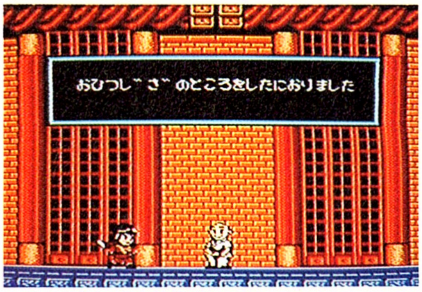
STAGE1 ステージ1



◀なんとも中国風の家並（あたりまえか）ここからスタート

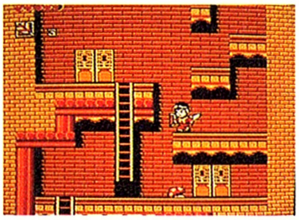


◀でたっ！これがステージ1のボスだ。こいつを倒すと……



▲弟子の小ぼうずから重要なヒントをおしえてもらう

STAGE2 ステージ2



◀ステージ2はタテ・ヨコスクロールのマップになっている。隠れアイテムもみのがさないようにね

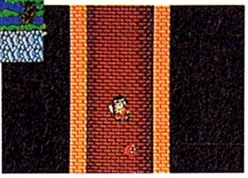


◀おっとあぶない。おちると死ぬぜ。高度なテクニックが要求されるアクション面だとみた

STAGE3 ステージ3



◀ステージ3はここから始まる。トビラの向こうに何があるのか？



▶1本道で敵キャラとばったり会っちまった。戦かうしかないんだろうなあ。こんなバヤイ

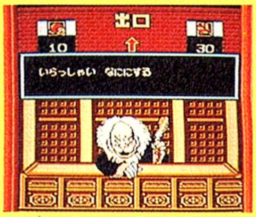
いろんなお店あり□！



楯屋（たてや）東海の竜王が経営する防具の店。安いの高いの何でもあるぜ。通貨の単位は何だろーね



情報屋（じょうほうや）お金さえ払えばなんだっておしえてやっからなあ。てな顔してるけどウソもつきそうな店主の顔だね



道具屋（どうぐや）回復アイテムや武器も売ってる、あいててよかった道具屋さん。たぶん24時間営業だと思う



病院（びょういん）つぎのかたっていわれて、ドキッとするがこういう所。受付のおねーさまがすてき。何度もこよう



▲ゴーチャスな大広間で待っていたのはステージ3の大ボスだぁ。かわいい顔してけっこう手ごわいぞ。

さらにさらに悟空の冒険は続く…！



／ビック東海／12月発売予定／5500円

SUDDENLY MATCHO MAN

突然マッチョマン



NEW SOFT STREET

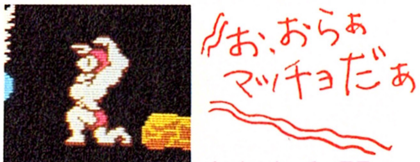
このゲームのタイトルを見ると、カマキリの英語名を思い出さないか？　ホラ、マンチョスっていうだろう。あ、違うわ、マンティスだ。じゃ全然似てねえや。

で、『突然マッチョマン』はとってもエッチなゲームと思われがちだが、決してそんなことはないのだ。我らがビック東海が放つ、筋肉ムキムキの健康優良ソフトなのだぞ。

南海の島で、怪生物と筋肉化学者が戦う！

もうおわかりの通りハードバイオレンスではない

ビック東海といえばつい先日『カケフくんのジャンプ天国スピード地獄』というなかなかいいソフトを出したんだけど、ネーミングと発売時期で少々気マズイ思いをしたばかり。そこで今度はキャラクターに頼らないオリジナルゲームを作ってみた、というワケかどうかは知らないが、とにかくこのゲームは一介の化学者が特殊薬物でマッチョマンに変身し、



◀ムキムキ、チョワワー

絶海の孤島に潜むふざけた動物どもに制裁を加える異色なストーリーだ。話だけ聞くとハードなバイオレンスもののように感じるかもしれない。でもぜーんぜんそんな雰囲気はないぞ。何てったってタイトルがマッチョマンだからねえ。



▲これがトロッポ島。設定では大きく曲がったズッキーニのような形だとか。なるほど、ズッキンズッキンしてやがる



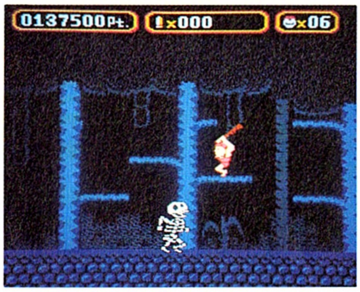
▲島の中に森。森の中に象人間。ゾーリンゲンじゃないぞ。で、この野郎の名前はエレファントマンという。そのまんま

さて、ゲームは主人公Mr.ジャクソンが謎の島・トロッポ島に、一粒でターザンになれる薬・マッチョマックスを行商しに行くところから始まる。突如飛行機が墜落し、トロッポ島に不時着するジャクソン。目的地は遠い…。

筋肉こそ力、マッチョこそ正義！

秘薬をかすめた動物どもに、怒りの銃弾が降る！

一瓶3万ドルの秘薬マッチョマックスを1グロス、つまり144瓶しめて432万ドル（5億6千万円相当だっ！）の大口注文をしてきた相手の家は、どうやら島の反対側。辿り着くにはこの得体の知れない島の密林や大河を通り抜ける他はない。早速トロッポ島縦断を開始したジャクソンの目の前に現れるのは、とてもまともな進化をしたとは思えない生物である。とりあえず持ってきていたマシンガンで怪生物どもを片づけると、何とマッチョマックスが！「ちきしょーっ、コイツら盗んでやがった」と怒りに燃えるジャクソンは、ついにマッチョマンと化し、鉄拳をふるう。



▲夜の密林にはスケルトンオーがいる。怖いなあ(笑)

こりゃまた変な進化だぞ

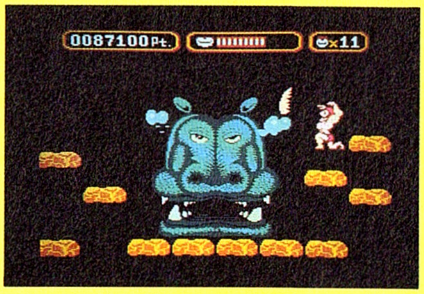
島の各ゾーンのラストには、ただでさえ変テコな生物に輪をかけて変テコなデカキャラがジャクソンの行手を阻んでいる。しかししょせんは畜生、こういう不遜なヤツらにはマッチョマンの鉄拳でおしおきを加えてやれ。



▲ゾーンのボス・ビッグヘッド。ライオンの頭が巨大化したというありがちなキャラだ。火も吐くらしい



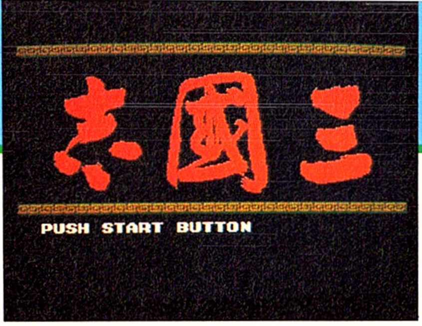
▲おおっ！マッチョパンチで目玉がポーン!! まさにバイオレンスの世界に浸っているのはジュゴラだ



▲見るからに頭が悪そうなカバ。でもこれだけ大きいとけっこう天才なんじゃないかという気がしないでもない。で、こいつの名はまだ明らかではないのである

唸る鉄拳飛び出すビーム！

薬物による作用で強化された肉体は、次々と怪生物を突破していく。唸りを上げる肉弾パンチに、何だか判らないエネルギー光線。各所のボスだってへっちゃらさ！　でもこれってドーピング（薬物の不正使用）みたいだねっ。ツールドフランスかなあっ？



光栄／10月下旬発売／¥9,800

THE THREE KINGDOMS

三国志



NEW SOFT STREET

ＳＬＧファン、お待ちかね!! 光栄の『三国志』が、やって来るぞ！ たっぷり遊べる超本格派ＳＬＧだ。『信長の野望』にハマったキミなら、またまたどっぷりハマること、まちがいなしだぞ！ 広い、多い、手ごわいと3拍子そろったこのゲーム、秋の夜長にゃピッタリだぜ。腰を落ちつけて、じっくりと取り組もう！



◀これが全国マップだっ！ 全58ヵ国!! さっすが大陸、広いぜよ

シナリオ5本!! こりゃ、お得だね！

中国にはね、58ヵ国もあるんだぞ！

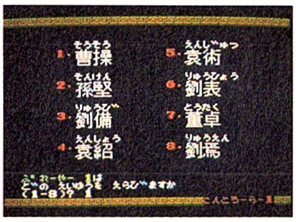
このゲームは、『信長の野望・全国版』のアニキ分って言ってもいいんじゃないかな。とにかく、スケールがでっかいのだ。信長もなかなかだったけど、コイツはあれ以上にすっげぇＳＬＧなんだぜぃ。信長が"本格派戦国ＳＬＧ"ならば、この三国志は"超本格派戦国ＳＬＧ"って言える。キミがＳＬＧファンなら、ハマること請け合いだぞ。パソコン版もおもしろかったもんなぁ。

で、なんとコイツには『董卓打倒』『曹操の台頭』『新時代の幕開け』『孔明の出盧』『三国の時代』と、シナリオが5本も用意されているのだ。うれしいじゃないか。それぞれ登場君主も違うし、勝利条件も異なるので、たっぷりと楽しめるぞ。君主の選択、ＣＯＭのレベル・性格（攻撃的か理知的かを選べるんだ）なんかを組み合わせれば、バリエーションは……と、とにかく大変な数だ。いやぁ、楽しみだねぇ、るん♥

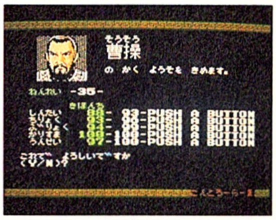
それにしても中国は広大だねぇ！ 全部で58ヵ国だってさ。全部を統一しなくてもいいシナリオもあるけど、やるからには統一したいよな。ま、がんばるべぇよ。



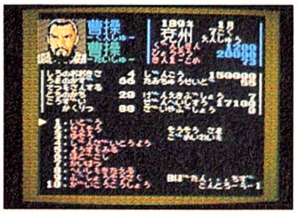
▲ご覧の通り、シナリオは5本用意されているのだ。それぞれ、目的と登場人物が変わるんだ。もちろん、曹操や劉備は、どのシナリオにも登場するぞ



◀シナリオを選択したら、次は君主の選択だ。やっぱり、曹操、劉備あたりがおすすめね



▶君主の各能力の決定は、信長でおなじみの方法なのだ。気に入るまで何度でもやり直そう



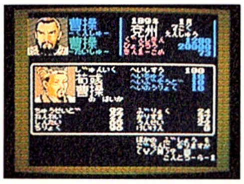
◀ゲームスタート！ これが、メイン画面だ。やっぱ、信長にて……コ、コマンド数もけっこう多いぞ!!

コマンド、コマンド、いっぱい！

使いこなせなきゃ、どーにもならないもんね

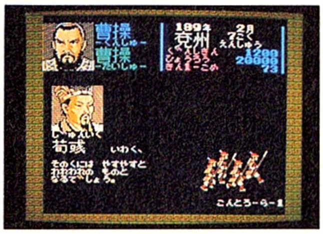
コマンド、いっぱいあるよぉ。メインコマンドが15種類だろ。サブコマンドも20種類以上あるしねぇ。でも、ご安心。基本的なトコは、信長といっしょだからね。ま、このタイプのＳＬＧをやったことがあるキミなら、すぐになれると思うよ。

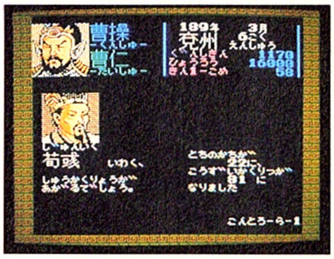
ところで、信長との一番の違いは武将の存在だろう。君主（信長の大名ね）以外に武将がいて、各命令は武将に実行させるワケ。もちろん武将には個性があって、誰に何をやらせるか、が大事なんだね。



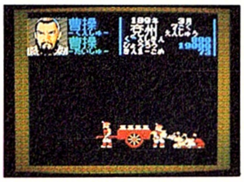
▲まずは"様子を見"よう。各武将のデータ、自国や隣国の国力など、しっかりチェックを入れとこーね

▼ゲームスタート直後から、太守のいない空白地がいくつかあるんだ。ここへ武将を移動させると、その国を入手できるんだ





▲"かいはつ"はゲームの基礎の基礎だったよね。国力を充実させないとね



◀国民にほどこしをすることもたいせつだ。信長をプレイしていれば、よぉく理解できるよね。気をつけないと、反乱の恐れも……

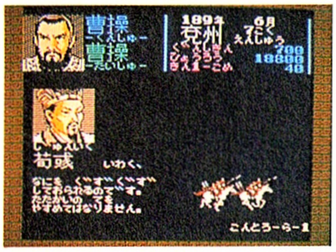
▶外交交渉も大事な戦術なのだ。ムダなケンカはやらないようにしよう。強いものにはまかれることも、ときには必要なのだ



これに勝たなきゃ、未来はない!!

戦闘は、より複雑に!

さあ、お待ちかねの戦争だ。ゲームをクリアするためには、避けて通れない道だもんね。じっさいの戦闘は、信長の(こればっかりね)HEX戦とよくにている。



▲さあて、隣国へ、ちょっとチョッカイを出してみようか!



▶まずは、武将の配置をする。ここらへんは信長と……以下略

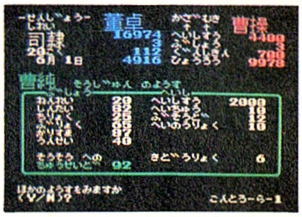
ただ、マップは広いし、コマンドも増えて、かなり複雑になってるぞ。それだけ、作戦が重要だってことだね。

それから、マップ上に兵糧が表示されるんだ。これを敵に取られちゃうと、そく負けになっちゃうんだ。兵糧の配置には気をつけないとね。

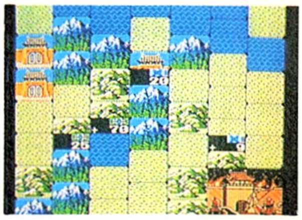
そうそう、マップがスクロールするよーになったのもうれしいね。信長のマップ切り替えは、いまいちだったもんなぁ。こーゆー細かい心遣いがゲームをおもしろくするんだね。さっすが光栄さん(ヨイショっと)!



▶使用できるコマンドは6種類。退却はその部隊のみが引き上げる。いちいち命令を出さないで、COMに部隊を任せちゃうことも可



▶"ほうこく"コマンドで、味方、敵、各武将のステイタスなどを見ることができる。さぁて、弱いトコは、どこかな?



▶攻撃には通常、一斉、火計の3種類がある。状況を考えて使い分けよう。風下で火計を使うなんて、オロカなことをしないよーに!

はい、またやりますよ。武将のごしょーかいっ!!

だれが有力なのかな?

さてさてさて、この三国志には、君主もふくめて、255人もの武将たちが登場するんだぜい。いったい、どーゆーヤツらがいるのか、キミ、興味があるでしょ? あるよね!? あるに決まってるって! よぉし、それじゃあねぇ、12人ばかり、しょーかいしちゃおうじゃないか。

とにかく、それぞれの武将の性格を、いち早く把握することが勝利への近道なのだ。しっかりと、お勉強をしておくれ。

曹操 そうそう



詩をたしなみ、機知にも富む文化人だが、冷酷な一面も合わせ持っている。後の魏王。

孫権 そんけん



決断力にすぐれ、柔軟、かつ大胆な外交戦略を得意にしている。呉の初代皇帝なのだ。

劉備 りゅうび



関羽、張飛、孔明など彼のもとには優秀な人材が多い。魅力的な人物なのだろう。蜀の初代皇帝。

袁紹 えんしょう



後漢の名門の末裔。漢王朝再興などとゆー大それた野心はなく、ひたすら自国のためだけに活動。

董卓 とうたく



暴君である。略奪、暴行、殺人、なんでもやった。でも、悪いヤツってけっこう強いんだよね。

関羽 かんう



文武両道に通じ、何よりも"義"を重んじる好漢なのである。劉備に仕えている。

張飛 ちょうひ



関羽と並ぶ猛将である。が、大酒のみで、警戒心も足りなかった。劉備に仕えている。

諸葛亮 しょかつりょう



有名な諸葛孔明さんです。実戦は苦手だが、軍師としては最高。劉備に仕える。

馬騰 ばとう



蒙古人の血を受け継いでいる。人を圧する形相を持っていたが、性格は温厚であった。

司馬懿 しばい



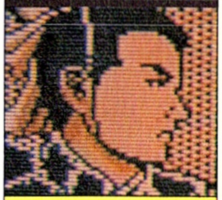
孔明のライバル。権謀術数にたけ、政治的才能にも恵まれた軍司令官。曹操に仕える。

劉表 りゅうひょう



漢王室の流れをくむ、荊州の太守。自身が儒者であり、儒者のために学校を開いたりした。

呂布 りょふ



得意技は"裏切り"。弓術・馬術には優れていたが、軽薄でズルく、策謀に欠けていた。

トップライダー

■バリエ　■12月上旬発売予定
■¥9800(予価)　■カセット

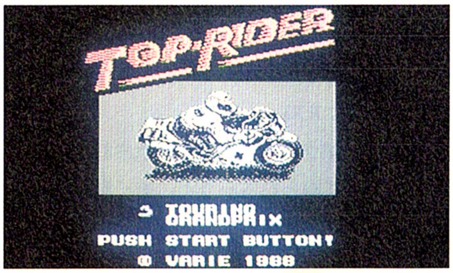
ふくらませた風船バイクで、レーサー気分が満喫できる「トップライダー」の登場だ。

本来使用するコントローラーを使わず、すべてこの風船バイクで操作する。しかも本物のバイクとほとんど使用方法が変わらないから、まさにリアルな体感ゲームだ。

また、5つのステージを障害物や、相手の攻撃を避けながら、走行しなければならないから、様々なテクニックが必要だ。サーキット走行では、1位から3位に入賞すると、表彰画面で表彰されるぞ。

なんだかむずかしそうだなーという君には、パスワード入力によるコンティニューもあるから安心だ。

「トップライダー」で本物のレーシングに迫れ!



▲バイク野郎の熱き心をくすぐるタイトル画面が心憎い!!

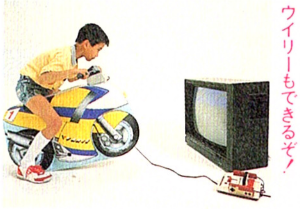
ある一定のポイントをかせぐと、アイテムやパーツが取得できる。アイテムを取ってパワーアップしよう。



◀名前登録。バイクに命をかけたバイク野郎にピッタリの名前を登録しよう。気分が盛り上がるぜ!


◀サーキット走行画面。路面にオイルが流れている場合があり、テクニックが必要。転倒車も避けないと、クラッシュしてしまうゾ


◀何やら曇ってきた。視界も悪い。一瞬の気のゆるみが死をまねく。強くなるにつれて、相手も仕掛けてくるから気をつけろ!優勝めざして頑張れ


◀これが風船バイクだ。車体を傾けることで曲り、ハンドル部のスピードコントローラーでスピード調節だ。ウイリーもできるぞ!

中国占星術

■ジャレコ　■11月発売予定
■価格未定　■カセット

最近は、女の子だけでなく、男の子にも人気の「占い」。そんな占いがファミコンソフトとなって登場だ。その名も「中国占星術」。

中国占星術というのは、“算名学”という学問による占いで、生年月日から個人の宿命である“星”を知り、その動きや変化から運命を占うものだ。理論的な裏付けがしっかりなされているので、精度の高い信頼できる占いということだ。ちょっと分かりにくいかもしれないが小冊子が付いているから安心だ。

本格派占いソフト「中国占星術」で、人生のまよいや苦しみをぶっとばそう。



◀中国の雰囲気あふれるタイトル画面。雲に乗っているおじいさんに、良い結果が出るようお祈りしよう

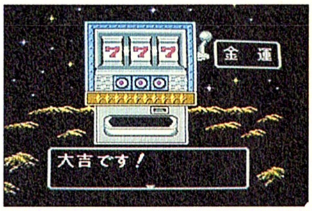
人生山あり谷あり。そんな時には「中国占星術」



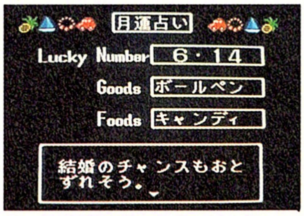
▲ここで名前や生年月日、性別を登録するんだ。年ごまかしちゃダメだよ



▲誰でも気になる金運占い。3つのモードに分かれている



▲ギャンブル運が占えるプレイモード。大吉めざして頑張れ!



▲ラッキーナンバーやグッズも教えてくれるよ。うれしいかぎりだ



▲大人にとって、非常に気になる仕事占い。おじいさんが神様に見えてくる



▲性格占い。実直そうなおにいさんがこっちをみて笑っているゾ



▲性格占いの女の子は明るそう


▲やっぱり、最後はこうでなくっちゃ

ゲームは8種のメニューで構成されている。それぞれ、相性占い、結婚占い、金運占い、仕事占い、日運占い、月運占い、年運占い、性格占いとあり、金運占いにはプレイモード、日運占いには心理テストが付いてる。

じゃあまん探偵団・魔隣組

■バンダイ　■10月下旬発売
■¥3300（予価）　■ディスク（両面）

日曜の朝、フジテレビで放映されている〝じゃあまん探偵団・魔隣組〟が、ついにファミコン・ゲームとなったよ。それも、今やゲームのジャンルの主流となりつつあるシミュレーション・ゲームでの登場だ。

ゲームの始めに送られてくるジゴマの予告状。プレイヤーは、トランシーバーを使い、魔隣組のメンバー５人に指示を与えて町の住人からさまざまな情報を集めていく。集まった情報を整理して、ジゴマのターゲットを割り出すまでが前半部分。後半は、財宝を盗んで逃走するジゴマを追いつめるのが目的。

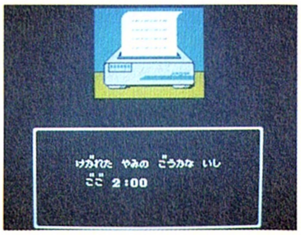


◀魔隣組のタイトル写真。実際はこんな大都会が舞台じゃないんだけどね。まあカッコだけでもつけとかないと

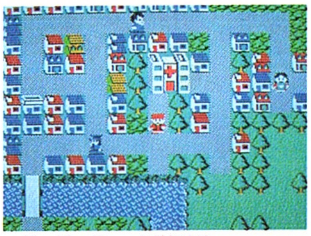
新機軸!! 追跡シミュレーションゲームの登場!!



▲これが登場キャラのアップだ。けっこう似てるかな？



◀これがジゴマからの予告状だ！この暗号文が何を意味するのか、町の住人から情報を集めて割り出そう



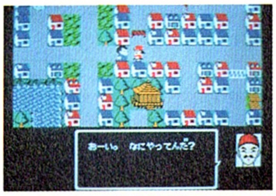
▲町を歩き回って情報収集。セールスマンや学校の先生などに気をつけろ！



▲予告時間になると、ジゴマが現れるぞ。先回りして追跡だ



▲何が〝ぴぴー〟だか……。あっさり見失なってんじゃないよ。トホホ



◀「おーい、何やってんだ？」とシャーロックおじさん登場。へんなおじさんだけど、魔隣組のメンバーにいろいろアドバイスしてくれる

ジゴマは町の住人になりすまし、プレイヤーの目をゴマかそうとする。いかにしてそれを見破るかが勝敗の分かれ目だぞ。



◀ゲームをクリアすると（ミスしてもだけど）、そのたんびにジゴマが魔隣組に対する評価を下してくれるんだ。

アドベンチャー的要素がかなり強く、じっくり遊べることうけあい。秋の夜長を、ジゴマと知恵比べしながら過ごすのもいいかも。

ウルトラマン倶楽部

■バンダイ　■9月下旬発売
■¥3300（予価）　■ディスク（両面）

「ウルトラマン」っていえば、バンダイから２作ほどゲーム化されたけど、この「ウルトラマン倶楽部」はその最新作。

「ＳＤガンダム」でおなじみ（？）のスーパーディフォルメ・キャラクターが今度はウルトラマンで登場だ。

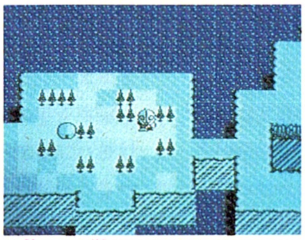
ところが、キャラクターがコミカルでもストーリーはシリアス。正体不明の宇宙獣が地球を襲い、ウルトラ兄弟をさらってしまったというのである。

前２作とは違って今回はＲＰＧ。アクションゲームが苦手な人でも思う存分「ウルトラワールド」を楽しめるぞ！

ウルトラマンシリーズ第３作目の登場

このゲームはＲＰＧだけど５つのステージに分かれている。つまり、少し短かめのシナリオが５本入っているのと同じこと。

各ステージにいる兄弟と協力して謎を解いていこう。手軽に楽しめるＲＰＧだね。



▲寒そうな氷のステージ（？）。左にはカマクラのようなものが！



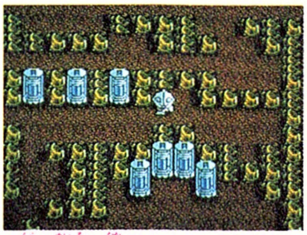
▲敵と出会うと戦闘モードに突入だ。レッドキングがカワイイ♡



▲いろいろな怪獣が同時に出現。作戦を練ってから戦おうね



▲平地を歩くウルトラマン。右に見えるのは建物？それとも乗物？



▲暗い迷路の中。カプセルみたいなものがあるけど、どうする？



／サン電子／9月下旬発売予定／￥5500

ファンタジーゾーン2



NEW SOFT STREET

『ファンタジーゾーンII』は前作をさらにパワーアップして、より面白くしたシューティングゲームなのだ。パステルカラー調の画面はとてもキレイだし、一度やれば必ずハマるだろう。ぜひとも1回はプレイしてみて、その楽しさを味わってほしいニューゲームだ。



久々のシューティングのヒット作なのだ!!

あのオパオパの勇姿を再び見ることができるのだ

SEGAで出ていたファンタジーゾーンIIがついにファミコンで出るぞ!! 内容そのものはセガ版とほとんど変わりはないので、ファミコン版を待っていた君にはいい知らせだ。前作のきれいなパステルカラーの画面以上に美しい色彩で君をとりこにするぞ。それにしても、ファンタジーゾーンは、ビデオゲーム、セガマークIII、ファミコンと、それぞれに大人気を得ているんだからスゴイよね。こんなにいろんな所でウケてるゲームってそんなにないんじゃないかな？ さて、それじゃあファンタジーゾーンIIを見ていこうか。



前作のふんい気を残してるラウンドだね



タコのベースがとってもオシャレっ!!



こんな所で戦ったらカゼを引きそうだね

見てるだけで汗をかきそうなラウンドだ



海の底って独特のふんい気があるよね



雲の中っていうのも面白い感じがするね



ワープゾーンを使いこなすことが大事なポイントなんだよね

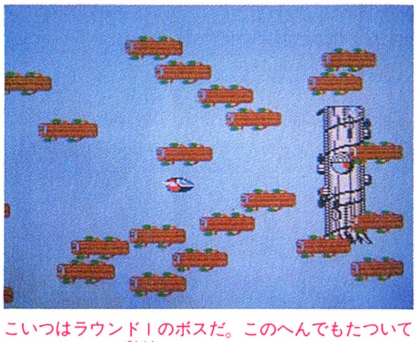
買い物はじょうずにね!!

前作は各ラウンドが横スクロールのみだったけれどIIではワープゾーンが存在するのだ!! だから、つながりをよく把握しておかないと迷子になってしまうぞ。それからショップで売っているものもチョット違う!! 前作の武器からなくなったものとしてはファイアーボムがあるけれど、それ以上に強力な武器があるのだ。例をあげるとビッグボムや3ウェイショットなどがそうなんだ。

敵キャラの顔ぶれも変わったし、何よりもパワーアップしているからなめてかかると痛い目にあうぞ。はたして全8ラウンドすべてをクリアーして最後の強敵を倒すことが、君にできるだろうか？



前作になかった武器を選ぶときってドキドキするよね。その武器を使ってまた感動、なんていうとベストだね



こいつはラウンド1のボスだ。このへんでもたついているようだと、全面クリアするなんてできなくなるぞ







今回はラウンド1のマップだけのせたので、ワープゾーンの位置などをクリアーの参考にして使ってね

タッチダウンフィーバー

■ケイアミューズメントリース
■11月発売　■￥5500　■カセット

豊富なフォーメーションが特徴のアメフトソフト

野球ゲームも出そろったあと、なんか他におもしろいスポーツゲームはないかなあ、なんて思っている君に朗報。ケイアミューズメントリースからアメリカンフットボールのファミコンソフトが出るゾ！

アメフトって、日本では、まだまだあまり知られていないスポーツなので、ここで簡単にルールを説明しよう。

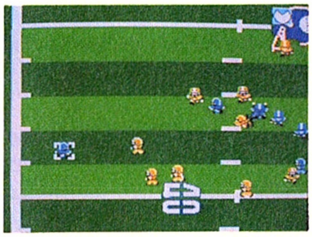
まずは野球と同じように、攻撃側と守備側にわかれて、キックオフで試合開始だ。攻撃側は４回の攻撃をし、その間に10ヤード進めたら、新に４回の攻撃権が与えられるゾ。進めないと攻撃権が入れかわり、「ターンオーバー」つまりチェンジだ。こうやって進んでいき、敵のゴールにボールを持ち込めば「タッチダウン」となり得点だ。

プレイヤーセレクトは、対コンピュータ、２Ｐでの対抗試合はもちろん、１Ｐ、２Ｐが一緒のチームとなってコンピュータを相手に試合をすることだってできるんだ。

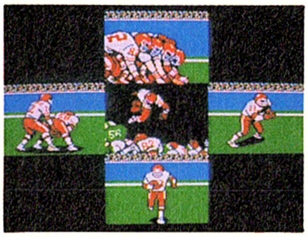


それだけじゃないぞ。ゲームを進めていく上で、重要なポイントをにぎる「フォーメーション」が何と100数種も組めるのだ。

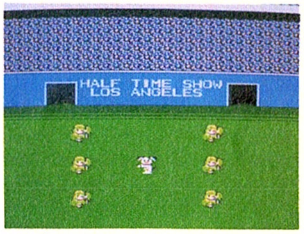
男の子のスポーツだから…と思っている女の子にもチャレンジしてほしいのだ。



▲２頭身の選手達がカワイイ。こんな選手達なら試合をしてても楽しいねっ!!



▲選手達のアメフトにかける意気込みが伝わってくるようなシーンだ。



▲お待ちかねのハーフタイムショウだ！かわいいチアガール達にホッとひと息

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ドラクエ"Ⅳ"は来年の夏休み!?

キミたち、ちゃ～んと額に汗して夏休みの宿題はやっておるかね。くわっかっか……わたしゃオトナだから宿題も勉強もしなくていいんだもんね。

でもさ……夏休みだってちょっとしかないじゃない。

………………とゆーことでだ、お日様も温度計も絶好頂、真夏の地獄耳、いってみっか。

そーだね、あんまり長い前フリはギャラのただどりってね。最近評判わるいみたいよォ、マイク氏。

……今日はやたらつっかかるじゃないの、ジョイくん。さ、さては……やるゲームが無くてたいくつしておる、と。

……だってさぁ、ここんとこ各社の野球ものくらいしかやるのないんだもん。なんとかして欲しいよ……たく。

うむ、もっとも。そんなときはこのタイトルの話題に限る。暑気ばらいのドラクエⅣだっ！

やたっ、待ってました。ねっ、ねっ、いつ出るのさ？

わたしの予想ではだ……来年の夏休みごろ。来春までのイシ不足問題や、あとはゲーム開発スタッフの規模が大きくなってなかなか意見の調整がとりずらいとか、あれやこれやでそこまでなだれこみそうじゃ。

ふ～ん、ま、いいゲーム期待するなら遅れるのは覚悟しなくちゃね。で、気になる内容のほうなんだけど……。

ひょっとするとだ、基本的な進行システムそのものに大幅な変更が加えられるかもしれない。コマンド選択による戦闘システムや、マップモードにおけるキャラのありかた、っといった点だな。ひょっとしてまったく新しいゲームとして登場するかも……。

なるほどね。ま、１年後のその日を夢見ながらじっくり待つしかないってことね。と

が、だ、あきらめるのは早い。これから冬場にかけて、かなり気になるＲＰＧが続々登場しそうだ。

ファイナルファンクジースにヘラクレスの栄光２とか……。

まだまだ、他にもパート２、３ものは出るかもな。女神転生２とかね……。あと、コナミが年末年始に向けてかなり期待できそうなＲＰＧをしかけてくるという噂もある。

へえ、コナミが本気でＲＰＧにとりくむんだったらかなり期待できそうだね。

さらに新タイトルＲＰＧが各社から発表されそうな気配。ドラクエのいない正月商戦をどれが制するか、これはなかなかの見ものだな。

つーことで、ＲＰＧの新作発表は近そうだ。野球やりながら待ってようね。

うむ、宿題もあるけどな……イッヒッヒ……。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

8・9・10月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月19日	D	コナミック テニス	コナミ	¥3300
8月19日	C	不如帰	アイレム	¥6500
8月23日	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
8月26日	C	イース	ビクター音楽産業	¥6200
8月26日	C	亀の恩返し	ハドソン	¥5500
8月26日	C	スーパーダイナミックスバドミントン	バップ	¥4900
9月2日	C	ファミコン名人戦	SNK	¥5900
9月2日	D	魔塔の崩壊	ポニーキャニオン	¥3000
9月13日	C	マニアックマンション	ジャレコ	¥5500
9月13日	D	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月16日	C	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月16日	C	コナミック スポーツ イン ソウル	コナミ	¥5500
9月21日	C	ドナルドダック	コトブキシステム	¥5800
9月21日	C	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
9月27日	C	8 EYES	セタ	¥5800
9月30日	C	VIVA Las Vegas	EPIC SONY RECORDS	¥5900
9月中旬	C	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ	未定
9月下旬	C	大戦略	ボーステック	未定
9月下旬	C	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5800
9月下旬	C	源平討魔伝	ナムコ	¥4900
9月下旬	D	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300(予)
9月下旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
9月下旬	D	エキサイトバイク(仮称)	任天堂	¥2500
10月14日	C	コブラ コマンド	データイースト	¥5800
10月21日	D	ダンディー	ポニーキャニオン	¥3000
10月中旬	C	アメリカ大統領選挙	ヘクト	未定
10月中旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5500
10月下旬	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
10月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 III 前編(仮称)	データイースト	未定
10月下旬	C	三国志	光栄	¥9800
10月	D	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300(予)
10月	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)
10月	C	エイリアンシンドローム	サン電子	未定
10月	C	燃えろ!!ジュニアバスケットTwo on Two	ジャレコ	未定
10月	C	魁!!男塾	バンダイ	¥5800(予)
10月	C	ストライダー飛竜	カプコン	¥5900

11・12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月上旬	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	¥5800(予)
11月上旬	D	探偵 神宮寺三郎 III 後編(仮称)	データイースト	未定
11月中旬	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	¥5500(予)
11月中旬	C	桃太郎電鉄	ハドソン	未定
11月中旬	C	デ ジャブ	コトブキシステム	未定
11月下旬	C	サンダーバード	パック・インビデオ	未定
11月下旬	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	¥5900
11月下旬	C	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	¥5800
11月下旬	C	東方見文録	ナツメ	¥5500(予)
11月下旬	C	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	未定
11月	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
11月	C	西村京太郎のブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
11月	D	レイメイズ(仮称)	タイトー	未定
11月	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
11月	C	中国占星術	ジャレコ	未定
11月	C	タッチダウンフィーバー	ケイ・アミューズメントリース	未定
11月	D	サムライソード	カプコン	¥3300
11月	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	¥5900
11月	FT	ベビーキョンシーアミダ大冒険	バンダイ	¥4900(予)
12月9日(予)	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5500(予)
12月上旬	C	突然マッチョマン	ビック東海	¥5500
12月上旬	C	トップライダー	バリエ	¥9800(予)
12月上旬	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	未定
12月上旬	C	ZOIDS2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
12月上旬	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月上旬	C	ファイナルファンタジーII	スクウェア	未定
12月下旬	C	ホームランナイター	データイースト	未定
12月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
12月	C	アキラ	タイトー	未定
12月	D	なんきんのアドベンチャーゲーム	サン電子	未定
12月	C	松本亨の株式必勝学2(仮称)	イマジニア	未定
12月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	未定
12月	C	赤龍王	サン電子	未定
12月	C	忍者龍剣伝	テクモ	¥5500
12月	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500(予)
12月	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
12月	C	殺人倶楽部	セタ	未定
12月	C	ロックマン2	カプコン	¥5800
12月	C	里見八犬伝	SNK	未定
12月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
12月	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	覇悪怒組	書きかえ中	亜空戦記ライジン	9月9日	コナミックアイスホッケー	未定	エキサイトバイク
書きかえ中	ワードナの森	書きかえ中	ムーンボールマジック	9月9日	ラジカルボンバー地雷くん	未定	アイスクライマー
書きかえ中	仮面ライダーBLACK	書きかえ中	ドンキーコングJr.	9月9日	ビッグチャレンジ柔道選手権		
書きかえ中	風雲少林拳2	書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II詰将棋	9月23日	バーガータイム		
書きかえ中	ぼくってウパ	8月19日	ファイヤーロック	10月4日	爆闘士パットンくん		
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(後編)	8月19日	リサの妖精伝説	10月4日	パチコン		
書きかえ中	ファイナルコマンド赤い要塞	9月9日	Mr. GOLD	10月4日	エッガーランド入門編(仮称)		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

64年以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	未定
1月	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
1月	C	帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
1月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
1月	C	トム・ソーヤ シンドローム ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
2月10日(予)	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ポーステック	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	ゴジラ	東宝	¥5800
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	C	燃える！お兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPIC SONY RECORDS	未定
	C	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	テーピーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
	C	暗黒神話	東京書籍	未定
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	明治維新	ユース	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	ゲバラ	SNK	未定
	C	キャプテンED	CBSソニー	未定
	C	ロードマン	東京書籍	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
8月30日	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	¥4900
9月14日	エイリアンクラッシュ	ナグザット	¥5200
9月23日	魔境伝説	ビクター音産	¥5200
9月23日	ガイアの紋章	NCS	¥5500
10月14日	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900
10月下旬	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
11月中旬	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	¥4900
11月下旬	スペースハリアー	NECアベニュー	未定
12月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
12月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
12月	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	未定
12月	ハニー イン ザ スカイ(仮)	フェイス	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ネクタリス(仮)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
8月28日	スポーツ・パット・サッカー(パット付)	セガ	¥9800
8月28日	熱球!!甲子園	セガ	¥5500
9月18日	ダブルドラゴン	セガ	¥5500
9月18日	孔雀王	セガ	¥5800(予)
9月23日	イース	セガ	¥5800(予)
9月下旬	R-TYPE	セガ	¥5800(予)
11月	ボーグマン	セガ	¥5500
11月	ランページ	セガ	¥5500
11月	アウトラン3D	セガ	¥5500

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●スクウェアから来年1月に発売予定の「トム・ソーヤ　シンドローム　ミシシッピーを越えて」は、コマンド方式のRPGです。

●ケイ・アミューズメントリースではアメリカンフットボールゲーム「タッチダウンフィーバー」を発売。詳しくは本誌P109で。

●書き替え専用で発売の予定だった「エキサイトバイク」が同時にカードの発売も行なわれることになりました。2人のVS機能のついた新しいゲームになるとのことです。

●バンダイから「ベビーキョンシー」がファミトレ専用カセットで出る。最近おもちゃ屋さんでよく見かけるキョンシーシリーズの新しい展開が見られそう。

●前号の「ファミコン地獄耳」で書かれていました糸井重里氏作の任天堂のRPGは、来年の発売となりそうです。正式タイトルはまだ未定。糸井氏は「不思議大好き」(西武百貨店)「ボクの君は世界一」(パルコ) などを書いた広告コピーライターの第一人者。斬れ味鋭いゲームシナリオを期待しましょう。

●東芝EMIの「坂本龍馬」は来年に向けて、開発を続行中です。幕末のヒーロー坂本龍馬を主人公とした歴史RPG。完成を待ちましょう。

て訂正させていただきます。

CALENDAR 8/19〜9/2

8 19 (金)	ファミコン必勝本Vol.17発売 Ⓓ コナミックテニス(コナミ)発売 Ⓒ 不如帰(アイレム)発売
20 (土)	
21 (日)	
22 (月)	
23 (火)	Ⓒ スーパーピンボール(ココナッツジャパン)発売
24 (水)	
25 (木)	
26 (金)	Ⓒ イース(ビクター音楽産業)発売 Ⓒ スーパーダイナミックスバドミントン(バップ)発売 Ⓒ 亀の恩返し(ハドソン)発売
27 (土)	
28 (日)	
29 (月)	
30 (火)	
31 (水)	
9 1 (木)	
2 (金)	ファミコン必勝本Vol.18発売 Ⓒ ファミコン名人戦(SNK)発売 Ⓓ 魔塔の崩壊(ポニーキャニオン)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

発売予定ソフトのまばらさにも夏の終わりが感じられる今日この頃。こんな時にはみんなで集まって手持ちのソフトで盛りあがる、っていうのも夏休み最後の楽しみ方だね。ソフトを買おうと思ってるキミは、今号の"ソフトスクランブルスペシャル"を読んでじっくり吟味するのがお利口さん。



ついに!!キミの知りたい2大RPG——「ウィザードリィII」・「ファイナルファンタジー2」の全貌が次号であきらかにされる!!アスキーにするどく迫った公開質問状の内容とは!? そしてその返答はいかに?

夏バテ知らずの「ファミコン必勝本」次号Vol.18の発売日は…

9/2 金曜日発売

オールカラー

●定価250円

編集後記

上半期ソフト・スクランブル・スペシャルどうでしたか?スタッフ一同、全力投球の特集です。スミからスミまで読んで役に立ててもらえたら、とてもうれしい。目だたなかったけど良いソフトって結構あるんだから。(井)

編集部で大掃除をしたらゴミがトラック1台分(本当! 1tトラック分ぐらい)もでた。おかげで今週は気持ちよく仕事が出来た。心なしか部屋も広くなったような気もする。はてさて、いつまでもつことやら…。(ハルク)

最近、涼しさとオシャレを追求して靴下を履かない日が多い。それはそれでとってもいいんだけれど、予期せずお座敷に上がるときがあったりすると、かなり下品な感じがして恥ずかしかったりする。人生は難しい。(ヒラ坊)

7月の最初の日曜日、部屋の軒下にぶらさげた、ガラス細工のトランペット型風鈴が、本領を発揮してくれています。暑かった1日の夕方、陽の沈むころ聞く風鈴の音は最高。彼が我家に来て7回目の夏です。 (マッキー)

ファミコン必勝本 9月2日号 Vol.17

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナローブスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 保坂靖一 高城正顕 捧綾
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

昭和63年9月2日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話 (編集部)03−239−0237 (営業部)東京03−234−4621 大阪06−204−1966 名古屋052−201−4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27801−9/2
Printed in Japan



将棋 ファミコン

名人戦（めいじんせん）

きわめて強い。

SNK「ファミコン名人戦」。今までのファミコン将棋で最強の強さに自信があります。コンピューターの思考は手ごたえ充分。白熱した対局に思わず力が入る。本格派の将棋が、存分に味わえます。

イライラ待たせない。

コンピューターの思考時間が、きわめて短い。待ち時間がスピーディー。もう、あなたをイライラさせません。だから対局に熱中、腕に磨きがかかります。

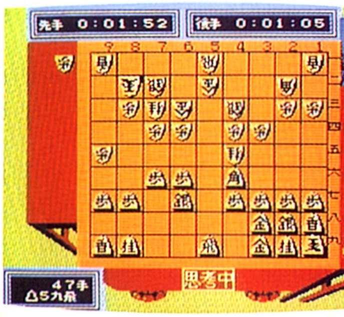
豊富なモード。

「ファミコン名人戦」はモードがいっぱい。通常の対局やリーグ戦、再現モード・観戦モードなど、楽しみながら棋力アップに役立ちます。

- ●対局モード1でコンピューターVSプレイヤー。対局相手はA・B・C級の合計24人、好みの棋士が自由に選べます。
- ●対局モード2でプレイヤーVSプレイヤー。
- ●リーグ戦で勝ち抜き戦。すべての棋士に勝ち抜くと将棋名人との対局。バッテリーバックアップで長期のリーグ戦も可能。難易度も3通り選べます。
- ●プレイヤーに変わってコンピューターに次の一手を思考させることができます。また、対局者を途中で変えることも可能。
- ●再現モードで前回の棋譜の見直しや、やり直しが可能。棋力アップの学習に役立ちます。
- ●その他、音声合成のリアルな「王手」の声や一局ごとに勝敗を掲載する「将棋新聞」など、豊富なモードで対局の雰囲気をもりあげます。

詰将棋作成モードが凄い。

「ファミコン名人戦」だけの詰将棋作成モード。コンピュータが詰将棋の問題をなんと無限に作成。永遠に詰将棋の問題を出題します。その上、自作の詰将棋を詰むか否かの判定をしてくれます。



9月2日発売
標準小売価格5,900円
(バッテリーバックアップ付)

むむむっ!できる。



八つの玉に隠された謎を追いかけろ…。

本格派!超（スーパー）ロールプレイングゲーム。

里見八犬伝

バッテリーバックアップ付カセット。
12月発売決定!!

SNK
今、いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス 東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437

ファミコン必勝本
9月2日号
昭和63年9月2日発行 第13巻第17号(通巻54号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価250円

雑誌 27801-9/2 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan